
ACTION GAMES
LA MAS ATRACTIVA
TOMB RAIDER 2
Lara está de vuelta en la segunda versión de uno de los mejores juegos de aventura de los últimos tiempos para Playstation.
Trucos de PC
Heretic
Warcraft 2
Destruction Derby
Saturn
Duke Nukem 3D
Quake
Sonic R
Pandemonium
Playstation
One
The Wild 9
N64
Duke Nukem 64
WCW vs. NWO
Bomberman 64
MK Mythologies Sub Zero
Editorial Quark
Rep. Argentina - AÑO 6
Edición 70 - $ 4,70
ISSN 0328-5081
00070
770328 508007

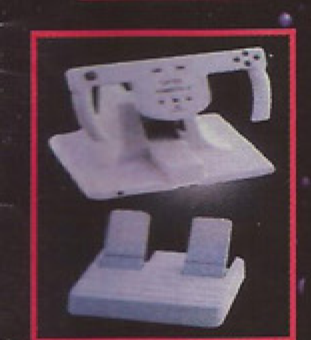
REFORMAS DE PLAYSTATION Y SEGA SATURNO

SHOPPING GAME®



PORQUE SOMOS ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

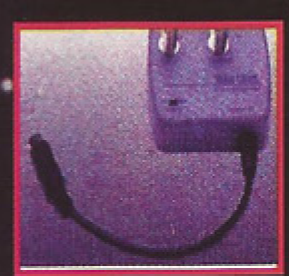




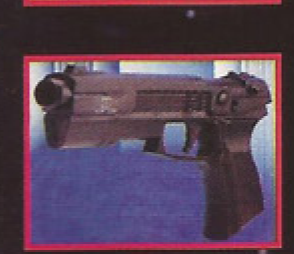
VOLANTE PLAYSTATION



CABLE
RF PARA
PLAYSTATION
Y SATURN



JOYSTICK
PLAYSTATION
OFERTA



TENEMOS TODAS LAS NOVEDADES EN CD



SERVICE Y REPARACION
LOS PRECIOS MAS BAJOS!!
CON GARANTIA ESCRITA

RESIDENT EVIL 2
WCW NITRO
GRAN TURISMO
S. FIGHTER VS X-MEN
FIFA '98
TOMB RAIDER 2
SPAWN
DUKE NUKEM 3D
NBA LIVE '98
DRAGON BALL BATLEZZ
CROC
WINNING ELEVEN 3
JET MOTO 2
NBA IN THE ZONE '98

Y MAS DE 500 TITULOS AL PRECIO +BAJO!!



STAR SOCCER
TOP GEAR RALLY
MARIO 64
FIFA '98
SAN FRANCISCO
RUSH
LAMBORGHINI
EXTREME G
STAR FOX



RELOJERIA

AUDIO

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

TENEMOS PLANES DE PAGO HASTA 12 CUOTAS CON TODAS LAS TARJETAS

...Y COMO SIEMPRE, CON LA ATENCION DE SHOPPING GAME

AV. SAENZ 935 (C.P. 1437) - CAPITAL - TEL/FAX: 919-2167

ABIERTO DE LUNES A SABADO DE 9 A 20³⁰ HS.

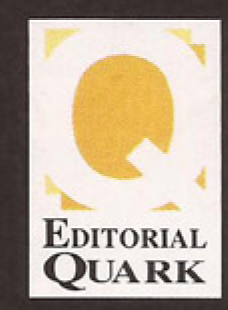
E-MAIL:shopping_game@ciudad.com.ar

ACTION GAMES

AÑO 6 - Nº70- ABRIL 1998

Director
Daniel Trejo

Producción
Pablo M. Dodero



Av. Rivadavia 2421 - 3º - Of. 5
1034 - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 953-3861 / 951-5531

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Director
Horacio D. Vallejo

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
301-4942 - Capital

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
A La Vista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Mtevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Viamonte 2031 - 6º A - Capital

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA ROSGAL S. A.
MONTEVIDEO - R. O. U.

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

SUMARIO

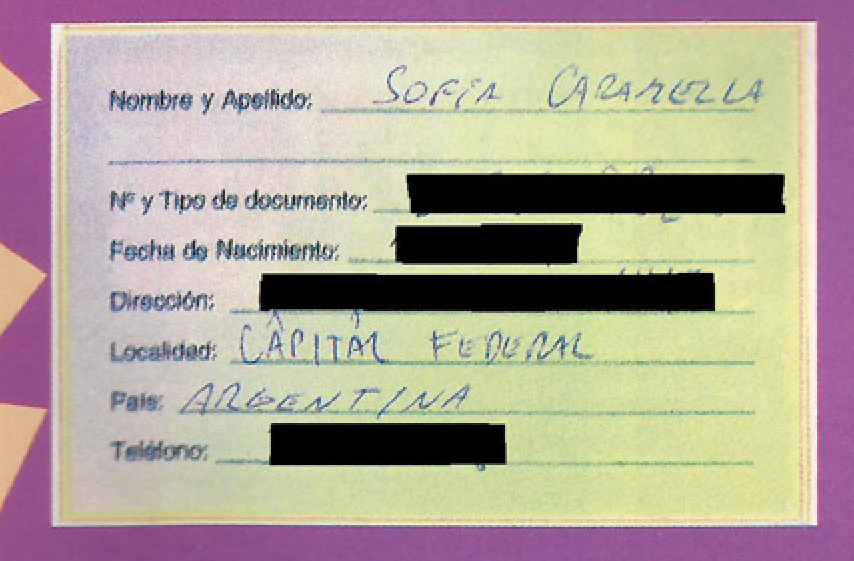
TRUCOS

PLAYSTATION

SATURN

NINTENDO 64

OTRO SOCIO



Nombre y Apellido: SOFÍA CARAMELLA

Nº y Tipo de documento: [redacted]

Fecha de Nacimiento: [redacted]

Dirección: [redacted]

Localidad: CAPITAL FEDERAL

País: ARGENTINA

Teléfono: [redacted]

GANO UNA CONSOLA 16 BIT C/DOS JUEGOS

Atención Sofía: podés pasar a retirar tu máquina por la editorial. Si no podés comunicate con nosotros, que te la mandamos por correo.

EL SUPER NES TIENE UNA CARA NUEVA

Aunque el verdadero escenario de grandes novedades se centra en la competencia entre los games de 32 y 64 bits, todavía quedan muchos gamemaníacos que prefieren tener una abundante colección de juegos en un sistema con un precio más al alcance de todos que los sistemas de última generación, bastante caritos ellos. Cada vez es más fácil cumplir este sueño, ya que muchos comercios venden a precios rebajados el hardware y software de 16 bits.

Nintendo, que siempre está buscando dónde hacer un negocito más, decidió volver a presentar en el mercado su archiconocido Super NES ...pero con un formato más chico, y sin algunas cosas que mostraba la versión más antigua y grandota. Por ejemplo, ya no están más RF Output y el botón Eject, y los botones Power y Reset han pasado al lado izquierdo.

Por otro lado, quedan enterradas para siempre las esperanzas de algunos de ver un Super NES con CD-ROM. El nuevo sistema ya no trae la ranura de expansión que tenía el Super NES original. ¡Kaput!

Otra cosa que se nota en seguida es que el sistema es re-liviano: no pesa más que el cartucho N64 más pesado. Este nuevo Super NES probablemente aparezca también en Japón como un Super Famicom más liviano (y más barato de fabricar).

Además de los games nuevos como Kirby 3, Nintendo ha estado presentando otra vez games bajo la serie Player's Choice, como Super Metroid, F-Zero, Zelda: a Link to the Past, Donkey Kong Country y Tetris & Dr. Mario.



Para enterarte más, visitá www.nintendo.com.

¡50 MILLONES DE DISCOS!

Con la presentación de Final Fantasy VII, Sony hizo algo más que contribuir a enriquecer el mundo de los fanas de los RPGs. También consiguió alcanzar la cifra de 50 millones de discos producidos por Sony Disc Manufacturing. La colección de PlayStation había planeado pasar los 300 títulos publicados para fines de 1997, con lo que se convertía en líder de software para los sistemas de 32 bits ó más.

"De la misma manera en que el disco compacto cambió la manera en que escuchamos música, PlayStation ha redefinido nuestra percepción de los videojuegos caseros" dijo el presidente de SMD, James M. Frische. "PlayStation es el líder del mercado y estamos orgullosos de celebrar este hito en la fabricación de discos ópticos."

Para darte una idea, si pudieras apilar 50 millones de CDs uno encima de otro (¡ni lo intentes!) la pila tendría casi 60 kilómetros de altura (¡uau!).

Si querés más información, andá a **www.playstation.com**

SERVICIO TECNICO

S.E.S.

Service Entertainment Systems

CONSEJOS UTILES PARA EL CUIDADO DE TU CONSOLA

A los usuarios de Playstation, Saturn y Nintendo 64 se les informa que dichas consolas trabajan con alimentación de 110 voltios en línea. En nuestro país (Argentina) tenemos una alimentación de línea de 220 voltios, por lo tanto se aconseja utilizar un transformador adaptador de 220V/110V 50 watts de potencia (no autotransformador). Estos transformadores se diferencian de los autotransformadores en que al tener una fluctuación de +/-220 volts en la línea, protegen a tu consola de posibles aumentos de corriente a la salida de los mismos (110 volts), gracias a sus dos bobinados independientes, un primario que es la entrada de 220 volts y un secundario que es la salida de 110 volts. De esta manera por mas que halla un aumento de corriente en línea, la parte secundaria no alterará de forma alguna la salida de 110 volts con la cual se alimenta tu consola, por lo contrario los autotransformadores tienden a dejar pasar la misma corriente de entrada (220 volts) o ponerse en corto.

Debido a esto la fuente de tu consola dejará de funcionar ya que está preparada para trabajar de 100 a 120 volts.

Por eso S. E. S. te aconseja que cuando compres un adaptador de 220/110 volts tengas la precaución de que sea un transformador.

ANTE CUALQUIER DUDA CONSULTANOS TELEFONICAMENTE EN EL HORARIO DE 9:30 A 19:00.
TE/FAX. 951-9421. TE BRINDAREMOS TODO EL APOYO TECNICO QUE NECESITES

REFORMAS DE PLAYSTATION Y SEGA SATURN









SERVICIO ESPECIALIZADO EN PLAYSTATION Y SEGA SATURN EN 4 HS CON REPUESTOS ORIGINALES ¡¡SI TU MAQUINA NO ESTA LISTA EN 4 HS, TU SERVICE ES GRATIS!!

REFORMAMOS TU PLAYSTATION EUROPEA A NTSC

Compra y venta de: cartuchos Sega
CD: Sega - Saturn - 3DO - Playstation
Consolas de todo tipo y marca.
Ejemplo: Sega - 3DO (usado)

Consultas telefónicas al 951-9421
Horario: lunes a viernes de 10:00 a 19:30 hs.,
sábados de 9:30 a 14:00 hs.

Juan Domingo Perón 2338 - 1º Piso

64DD: UNA NOVEDAD QUE SE HACE ESPERAR

Los que siguen ansiosamente las novedades de Nintendo, saben por experiencia que las demoras han sido una plaga de las presentaciones de su N64. Los gamemaníacos estuvieron rezando por que Zelda 64 saliera antes de fines de 1997, y rogaban por que el 64 Disk Drive (64DD) saliera a poner fin a los rumores de que el N64 sería siempre un sistema basado en cartuchos. Ya llegó 1998 y no tenemos ningún 64DD bajo los sistemas N64 (y por otro lado se anunció que el cartucho de Zelda recién llegará a los comercios a mediados de 1998 ...o sea que por un buen rato tendremos que conformarnos con los cartuchos.

ALGUNAS VENTAJAS

Ahora que Sony se está mandando la parte en los anuncios de Final Fantasy VII de que "si este game estuviera disponible en cartucho, se vendería por alrededor de 1.200 dólares", el 64DD sería lo que Nintendo necesita para darles a los desarrolladores de software el espacio necesario para hacer juegos más grandes por menos dinero.

Con 64 megabytes de espacio, hay lugar suficiente para poner un game igual a ocho Mario 64 en un solo disco para DD. El espacio extra les dará a los creadores más libertad para dotar a los games de más niveles, y mejores gráficos y sonidos. El presidente de Nintendo, Hiroshi Yamauchi ha confirmado que el drive tendrá una puerta de módem para que se puedan descargar nuevos niveles, personas y estadísticas por el teléfono ...al menos en el Japón.

LAS CONTRAS

Sin embargo, con todas estas buenas ondas, hay todavía un problema que no es fácil de ignorar: el 64DD sería un "agregado". Los aparatitos para agregar a los games de video no han tenido éxito en el pasado, y entre otras cosas dividiría el mercado en dos categorías: los gamemaníacos que tienen esta mejora y los que no la tienen.

Según dijo un conocedor del mercado, "Nadie desea pagar más, y al presentar en el mercado Zelda en cartucho, Nintendo se hizo un gol en contra, porque los gamemaníacos no van a salir corriendo a gastar otros 200 dólares en un periférico para jugar Mother 3 ...no con todos los juegazos que están disponibles en cartucho ahora mismo, y sin gastos adicionales."

Zelda 64 iba a ser un título para el DD, y ahora viene en un cartucho de la mitad de tamaño del formato 64DD propuesto. ¿Significará esto que en el futuro cercano, los cartuchos podrían volverse tan grandes como un DD? Si es posible meter 512 Megabits en un cartucho (y Neo-Geo demostró que los cartuchos grandes son posibles, aunque caros) entonces presentar el 64DD en el mercado ofrece pocas ventajas en lo que respecta a aumentar la cantidad de espacio de almacenamiento disponible para desarrollar juegos. En cambio, el DD tendría que enganchar compradores gracias a los costos de fabricación más bajos, capacidad de módem y posibilidad de reescribir los juegos.

OTRAS VENTAJAS

Los conocedores estiman que se ha dado demasiado

bombo al tema del módem, como Sega tuvo que averiguar a su propia costa con el Saturn NetLink. Claro, si alguien la pega con eso, fenómeno, pero es pedirles a los consumidores que paguen más dinero por algo que realmente no necesitarán.

La mayor ventaja para todos sería la disminución en el costo de producir un disco DD comparado con un cartucho. Un DD de 64 megabyte sería más barato que producir un cartucho de la mitad de ese tamaño. Eso seguramente convencerá a las compañías de juegos a unirse a la fiesta del DD ...y ojalá que así sea, porque lo único que puede convencer a los gamemaníacos de gastar su plata es tener buenos softwares desde el principio para el aparatito. Y a juzgar por la demora de casi un año que les tomó a las demás compañías para poner buen software N64 en el mercado, las probabilidades de que estas compañías puedan apoyar al DD rápidamente con software de calidad son bajas.

Nintendo no ha dado ninguna información sobre este periférico desde mayo pasado. Pero se suponía que el DD sería presentado oficialmente en el Nintendo World Show de este año. Pero dado que la configuración del cartucho estándar ya prendió fuerte en el mercado norteamericano, es posible que la venta de un DD solamente diluiría el éxito ya logrado por el N64. Quién sabe ...si Nintendo consigue jugar bien sus cartas, a lo mejor son los primeros en lograr un agregado exitoso. Mientras, te pasamos los datos más interesantes del aparatito.

DATOS TECNICOS

Aquí va lo que se sabe oficialmente:

- utiliza discos magnéticos de 3 3/4 pulgada, que se cargarán desde adelante en el drive. Cada disco 64DD contiene 64 Mb de datos.
- el DD emplea potencia directamente del N64, así que no necesita enchufe propio. Viene con un "pack" de expansión de RAM, lo que aumenta la capacidad del drive.
- la posibilidad de escribir del drive permite a los jugadores modificar a su gusto el game, o salvar sus progresos directamente en el disco. Incluye un reloj interno de tiempo real a batería ...¡con lo cual los games podrían cambiar del día a la noche, o presentar modificaciones especiales en tiempo real!
- acceso de datos de alta velocidad: 1 Mb por segundo de velocidad de transferencia de datos. Integra capacidades de datos de fuentes y audio, de modo que los programadores no tendrán que almacenar esta información en el programa del game.
- permite expandir con nuevos niveles, personajes y mundos los cartuchos de games ya existentes. El cartucho y Disk Drive pueden ser usados simultáneamente, brindando a los desarrolladores más espacio.
- tendrá capacidad para jugar en red; Nintendo informó que el DD incluirá un puerto de módem, que abre más posibilidades.
- los jugadores podrán adaptar a su gusto las opciones del game: imaginate un juego de carreras en el que podrías crear pistas; un RPG donde pudieras diseñar el terreno. Están en desarrollo (y supuestamente incluyen esta ventaja) Sim City, Mother 3 (EarthBound), Mario Artist y Pocket Monsters.

LAS AVENTURAS DE LA MAQUINA M2

Matsushita anunció en octubre pasado que han empezado a recibir pedidos de su máquina M2. En lugar de un sistema de videogames, la compañía comercializa este hardware como un sistema industrial capaz de aplicaciones multimedia de simulación, que se adaptará a las necesidades del cliente. Planean tener 200 ideas de nuevas aplicaciones este año, de las cuales un 20 ó 30% se convertirán en productos reales.



CLUB TAKU

ULTIMAS NOVEDADES

RIVEN (PSX) - GEX (PSX)
SHOOT OUT '98 (PSX)
YOSHI STORY 9N64) - QUAKE (N64)
ENEMI ZERO (SAT)

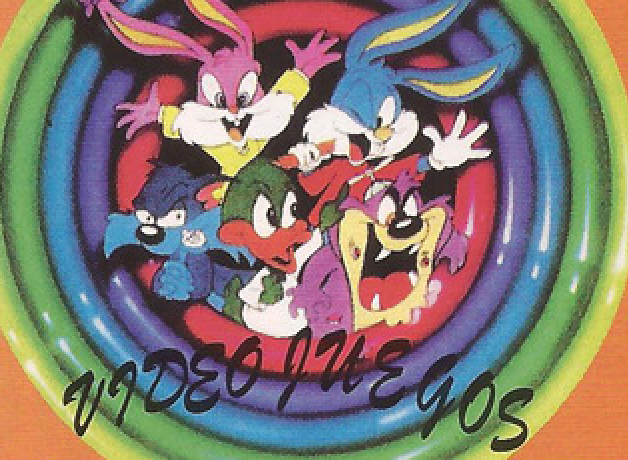
GAME BOY
GAME GEAR
PLAYSTATION
NINTENDO 64

SATURN
GENESIS
S. NINTENDO
3DO

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA
REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO
TARJETAS DE CREDITO

Av. Cabildo 2280 - Local 30
Teléfonos: 787-5217/782-7106

SHOPPING-MANIA EN SAN MIGUEL



¡¡ADEMAS TENEMOS DE TODO!!

FAMILY



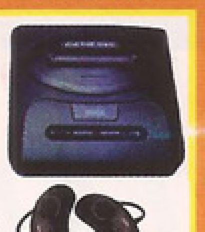
MAQUINA COMPLETA ¡¡OFERTA!!

SUPER MEGA



CON 500 JUEGOS INCORPORADOS ¡¡SUPER OFERTA!!

SEGA



¡¡OFERTA!! SEGA ORIGINAL 16 BIT

PLAYSTATION



¡¡OFERTA!!

NINTENDO 64



¡¡OFERTA!!



ACEPTAMOS MAQUINAS USADAS EN PARTE DE PAGO DE LA QUE QUIERAS LLEVAR

ADEMAS TODOS LOS ACCESORIOS... JOYSTICKS, TRANSFORMADORES, CABLES, FICHAS, ADAPTADORES, ACOPLES, ETC, ETC, ETC.

OFERTAS GAMEMANIACAS EN SEGA: FIFA '98, THE LOST WORLD, THE LUXE MK ULTIMATE

EXCELENTE ATENCION: ANTES DE LLEVAR UN CARTUCHO LO VES EN PANTALLA Y LO JUGAS.

HAY JUEGOS PARA PC ¡¡SUPER OFERTA!!

SERVICE
PRESUPUESTOS SIN CARGO
TRABAJOS GARANTIDOS

Y LO QUE NO TENEMOS... ¡TE LO CONSEGUIMOS!

¡¡SIEMPRE MAS BARATO!!

VENTA Y CANJE DE CARTUCHOS NUEVOS Y USADOS
TE CANJEAMOS TU CARTUCHO DE FAMILY POR SEGA

¡¡ACERCATE HACETE AMIGO!!

NOVEDADES PLAYSTATION
GRAND TURISMO, FIFA '98, SAHDOW MASTER, NEED FOR SPEED II, TOMB RAIDER I Y II, RESIDENT EVIL II, CROC, SOVIET STRIKE, V. RALLY, ACE KOMBAT II, FIGHTING FORCE, Y MAS...

ESTAMOS EN:
CASA CENTRAL:
- ESTACION SAN MIGUEL - LOCAL 11 (FRENTE A BOLETERIA) HORARIO: LUNES A SABADOS DE 7 A 21HS. DOMINGOS 9 A 17HS.
- SUCURSAL I
LA PERLITA - MORENO - LA PLATA 751 Y POSADAS (A 100 MTS. ESC. 28 "MARCOS DEL BUENO" HORARIO DE 10 A 21HS.
- FERIA PERSA STAND 34 Y 35 - SAN MIGUEL

- TE: 451-5580

PC
RISE OF THE TRIADS

Trucos - Digitá DIPSTICK, en cualquier momento del juego para usar estos códigos.
CHOJIN: recibís todas las armas y te volvés indestructible (God Mode).
SEEYA: God Mode permanente
SHOOTME: un chaleco antibalas
BOOZE: ganás el arma Drunk Missiles
BONES: arma Fire Wall
VANILLA: bazuca
JOHNWOO: pistola doble (un homenaje al cineasta John Woo)
HUNTPACK: llaves y armadura
PANIC: saca todos los Cheats

PC
BRUTAL PAWS OF FURY

Avanzá en el Torneo - Este truquito te permite avanzar en el torneo siempre, aunque pierdas todas las peleas. En el Prompt del juego en el DOS, digitá Brutal -dani.

PC
EARTHWORM JIM

Si no detonaste este juego, ahora no tenés excusa con estos trucos, que podés hacer poniendo Pause y digitando a continuación el que te guste más.
NOBLE: energía llena
YOU ARE SOD: invencibilidad
DO NOT GO THERE: ver el final del game
ITSAWONDERFUL: vida extra
ONANDONANDON: Continues
POPQUIZHOTSHOT: da 1000 balas
SLAUTERHOUSE: da acceso a los primeros cinco niveles del game.

Códigos de Fases
Fase What the Heck: TEAKETTLE-FAUCET-COW-FAWCET-COW-FAUCET
Fase Down the Tubes: PAINT-FAUCET-TV-FAUCET-CONE-TV
Fase Pod Races: CONE-TEAKETTLE-CONE-COW-COW-TEAKETTLE
Fase Snot a Problem: COW-TEAKETTLE-TV-COW-TEAKETTLE-PAINT
Nivel 5: TV-TV-COW-TINCAN-COW-HAMMER
Fase Darkness: TEAKETTLE-PAINT-TINCAN-FAUCET-PAINT-FAUCET
Fase Peter Puppy: COW-TV-TEAKETTLE-COW-TEAKETTLE-PAINT
Fase Buttville: TINCAN-TV-TV-TEAKETTLE-CONE-COW
Fase Andy Asteroids: CONE-FAUCET-COW-COW-COW-TV

PC
HAVOC



Armas y Otros - Para librarte rápidamente de problemas en medio del juego, apretá TAB y digitá estos códigos.
AAA - armamento completo
MMM - lanzamisiles
SSS - escudos completos
VVV - vehículo extra

Passwords
Fase 1 - Inna
Fase 2 - Sveta
Fase 3 - Nina
Fase 4 - Katya

PC
HERETIC

Supercódigos - Para conseguir ítems, armas y otros poderes, digitá los códigos en cualquier momento del juego.
GIMMExx (poné el número del item que querés): ítem "xx".
RAVMAP: muestra el mapa
PONCE: energía total
IDDOD: suicidio
IDKFA: saca todas las armas

MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA QUE TENGAS

VIDEOJUEGOS AUDIO ORO

COMPRAMOS TU MAQUINA USADA O LA TOMAMOS EN PARTE DE PAGO

AV. PUEYRREDON 338 (FARMACIA) • TEL/FAX 863-0012

¡¡Increíble!!

Traé los cartuchos y máquinas de Sega, Playstation y Nintendo 64 que te los cambiamos por CD y máquina Playstation

TRAE TU MAQUINA 16 BIT O SEGA CON JUEGOS + DIF. QUE TE LA CANJEAMOS POR UNA PLAYSTATION O SATURN

TENEMOS TODOS LOS TITULOS Y NOVEDADES EN PLAYSTATION CD Y SEGA SATURN

JOYSTICKS ACCESORIOS

COMPRAMOS TU MAQUINA USADA O LA TOMAMOS EN PARTE DE PAGO

PLAYSTATION ¡¡OFERTA REGALO!!

TENEMOS CD PARA PC

COMPRA + VENTA + CANJE +

TENEMOS TODAS LAS CONSOLAS: NINTENDO 64 - PLAYSTATION - SATURN - SUPER NES - 32X - 3DO - SEGA CD - NEO GEO - GAME BOY - GAME GEAR





VOLANTE PLAYSTATION







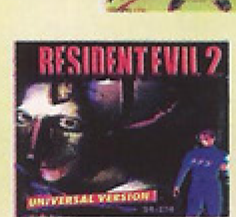








JOYSTICK PLAYSTATION OFERTA









SEGA SATURN ¡SUPER OFERTA!





SEGA Y CARTUCHOS ¡¡OFERTA!!

¡¡¡TENEMOS TODAS LAS MAQUINAS EN OFERTA!!!

ACERCATE Y PROPONE TU FORMA DE PAGO

SERVICIO TECNICO DE MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS

REFORMAS DE PLAYSTATION Y SEGA SATURN

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

NO COMPRES SIN CONSULTAR

TARJETAS DE CREDITO HASTA 12 PAGOS

CON GARANTIA ESCRITA

AV. PUEYRREDON 338 (FARMACIA) • TEL/FAX 863-0012

CON GARANTIA ESCRITA

Saturn
THEME PARK

Equipos - Al iniciar el juego, digitá HORZA/ cuando la computadora te pida tu nombre (What is your nickname?). En cualquier momento del game apretá:

C - da 50k
CTRL+Z - todos los comercios
ALT+Z - todos los juguetes
SHIFT+Z - todos los escenarios y eventos

PlayStation
TNN HARDCORE 4X4

Para todos los fanas de "Asteroids" que andan por ahí o para los que les gustan los games escondidos en otros games, atención. Para jugar el game oculto "Roids", elegí tu Race Type "Time Trial". Luego pasá al "Edit Name", y poné DUTCHMAN. Va a aparecer la carita de un desarrollador del juego en el ángulo superior derecho, si el truco salió bien. Luego andá de vuelta a la pantalla Start/Options. Pasá a Options y elegí la opción "Credits". Esto te va a llevar derechito al game de "Roids". Es muy similar al game Asteroids, pero en lugar usa caritas de los desarrolladores como asteroides. ¡Atenti con esas malditas naves espaciales alienígenas!

PC
WARCRAFT 2



Súper Trampas - Para activar estas "cheats" apretá Enter y accionás en el ángulo izquierdo de la pantalla, un Prompt de mensaje. Escribí el código que quieras, apretá Enter y recibí la confirmación: Enabled Cheat.

IT IS A GOOD DAY TO DIE - invencibilidad
GLITTERING PRIZES - da 10.000 unidades de oro y 5.000 unidades de madera
VALDEZ - da 5.000 unidades de petróleo
HATCHET - corta la madera más rápido
MAKE IT SO - construye instalaciones casi al instante
SHOWPATH - revela todo el mapa
DAY - desactiva la "Neblina de Guerra"
UCLA - muestra el Go Bruins

Estrategias

1. Empezá a construir alguna estructura, tomá diez peones y mandalos a terminarla. Cuesta más dinero, pero conseguís levantar edificios diez veces más rápido.
2. Cuando destruís estructuras como madereras, foros y pozos de petróleo, dejá tus Hit Points muy bajos (cerca de ser destruido por un tiro). Esperá hasta que un peón o petrolero entra en la estructura y volvé a atacar. Así destruís a alguien junto con el edificio.
3. Tonto pero barato: clicá en las foquitas hasta que explotan.
4. Si te gustan las escenas de pánico, no usés el escudo de llamas (Flame Shield) sólo en tus unidades. Usalo en medio de un batallón enemigo. Usá también la magia de las focas cerca de los enemigos.
5. Usá la magia Unholy Armor/Invisibility en Dwarves y Sappers y mirá cómo explotan. Un truco excelente para usar en grandes grupos de enemigos.

PlayStation
TIME COMMANDO

Passwords

2° Fase: TUHAMSBM
3° Fase: HKUJCBJT
4° Fase: DUXGVSKK
5° Fase: TQHHBKDY
6° Fase: ZLAYARIU
7° Fase: VHVJEXMG
8° Fase: HQOHDXMR
9° Fase: RTMUAKNA

PC

WOLFENSTEIN 3D

Todas las Llaves, Armas y Más - Durante el juego, presioná I+L+M. Vas a conseguir todas las armas y llaves, y quedarás con 100% de energía. Efecto secundario: usando este truco, tu medidor normal quedará en cero.WORMS

Nuevas Armas - Para aumentar tu arsenal, en la pantalla de Weapons Option, digitá: BAABAA.

PlayStation

DESTRUCTION DERBY

Récord Fácil - Entrá en el modo "Total Destruction" y "Other Options". Después, empezá el partido y cuando el tiempo marque UN segundo, apretá Start para hacer Pause a la largada. ¡Con este trucazo, vas a quebrar el récord y marcar un tiempo de 599.99...!

Hacete Invencible - Para reventar a todas las otras máquinas y no sufrir ni un rasguño en tu auto, en el Championship Mode, escribí "!DAMAGE!" en el lugar de tu nombre.

PC

DESTRUCTION DERBY

Trucos - En el Tournament Mode, escribí estos passwords en lugar de tu nombre.

!DAMAGE! - Invencibilidad

REFLECT! - Pista secreta

NPLAYERS + número del auto - Cambio de auto

Saturno

COMMAND & CONQUER

Código Ultimo Nivel - Ultimo Nivel/GDI: wwmvmvfrzic
85CEEQH17
WH08TF681

GDI:

2: VEOF8Q1GF
3: 829SWWMFS
4: 8KYIGGCM3
5: OSSKUU2E3L
6: 8KGAK7P9P
7: OS23Z74KD
8: K8APA5IV1
9: 8KGAL3W5P
10: B42F87RAZ
11: 2H4HOOMCU
12: ENIR4AX3K
13: 2H3XG77XA
14: YFFY9KCZ
Ultimo nivel:
C4QF7NJ9X
C4QXG96FR

NOD:

2: SCCQ9F3PE
3: OAIEYMX1G
4: KQOAMGRI1
5: SCCQABALE
6: G698NOVAT
7: C4QXW726Q
8: WE0TS9BR2
9: OSKCM5VS2
10: 40G5JG82A
11: 20FKYUPX5
12: C4QF6IKVG
13: ZYQ5STJ1H
Ultimo nivel:
SCCG911EF
OSKC520NM
K81ITMEC4

PC

MAGIC CARPET 2

Debug - Comenzá el juego, apretá la tecla I y después digitá WINDY. Después usá las teclas combinadas que te indicamos.

ALT+F1 - aumenta la magia
ALT+F2 - aumenta el maná
ALT+F3 - destruye los otros jugadores
ALT+F4 - destruye castillos
ALT+F5 - destruye globos
ALT+F6 - energía
ALT+F7 - mata criaturas
ALT+F8 - aumenta la dificultad
ALT+F9 - magia libre
ALT+F10 - invencibilidad

DANY-CARL

JUGUETES - VIDEOJUEGOS

















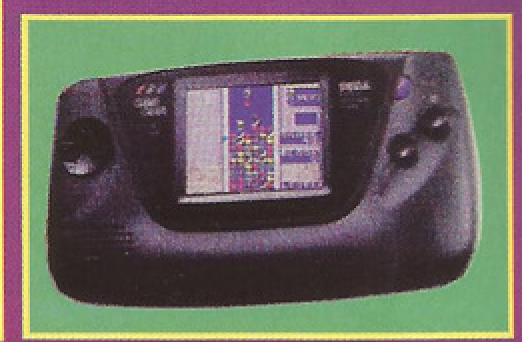
VOLANTE Y PEDAL PLAYSTATION

TENEMOS TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES EN CARTUCHOS Y TITULOS DE CD





GAME GEAR



TENEMOS JUEGOS PARA PC



CREDITOS PERSONALES

TENEMOS TODAS LAS TARJETAS DE CREDITO HASTA 12 PAGOS

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

ENVIOS A TODO EL PAIS

AV. RIVADAVIA 2702 - Cap. Fed.

Tel.Fax: 861-7392

Horario de atención: lunes a sábados de 9.00 a 20.30hs.

TRUCOS

Nintendo 64

HEXEN

Todos los Items de Puzzle - En la pantalla de opciones, hacé los siguientes comandos: TU, TL, TL, TL, TR, TD, TD.

Atravesar las Paredes - En la pantalla de opciones, hacé los siguientes comandos: TU (20 veces), TD.



Cheat Menu - El Cheat Menu se puede hacer en cualquier modo del juego. Hacé pausa y apretá TU, TD, TL, TR. Si lo hiciste bien el Cheat aparece en la parte de abajo del menú. Ahora tenés que hacer estos códigos muy rápido dentro del Cheat Menu (si te demorás, el código no funciona).

Invencibilidad: TL, TR, TD - **Selección de Nivel:** TL, TL, TR, TR, TD, TU - **Matar Todos los Enemigos de Pantalla:** TD, TU, TL, TL - **Rellenar Energía:** TL, TU, TD, TD

Collect Sub-Menu - Estos códigos los podés hacer en cualquier parte, pero tenés que ir al Collect Sub-Menu para usarlos. Si hiciste los códigos correctamente, vas a oír "Swoshing", si no salió bien, vas a oír "Hmmm".

Todas las Llaves: TD, TU, TL, TR - **Todos los Artefactos:** TU, TR, TD, TU - **Todas las Armas:** TR, TU, TD, TD

Opción de Trampas - Andá al juego y presioná Start para hacer Pause. En el Pause Screen Menu, ingresá el código principal de trampas con los botones C en tu control: ↑-C, ↓-C, ←-C, →-C. Vas a oír un sonido y aparecerá una nueva "Cheat" Option bajo las otras opciones. Conseguí acceso a esta opción y vas a ver unas opciones en rojo oscuro a las que no podés conseguir acceso. Hay que ingresar más códigos para hacer funcionar el resto de las trampas. Ingresá estos códigos en el Cheat Menu:

God Mode (invencibilidad): ←-C, →-C, ↓-C

Clipping (atravesás paredes): ↑-C 20 veces, ↓-C.

Visit (selección de nivel): ←-C, ←-C, →-C, →-C, ↓-C, ↑-C

Butcher (muerte instantánea al enemigo): ↓-C, ↑-C, ←-C, ←-C.

Health (aumento del 100% de salud): ←-C, ↑-C, ↓-C, ↓-C.

Bajo la opción Collect, ingresá los códigos para estas trampas:

All Keys (todas las llaves): ↓-C, ↑-C, ← C, →-C.

All Artifacts (todos los artefactos): ↑-C, →-C, ↓-C, ↑-C.

All Weapons (todas las armas): →-C, ↑-C, ↓-C, ↓-C.

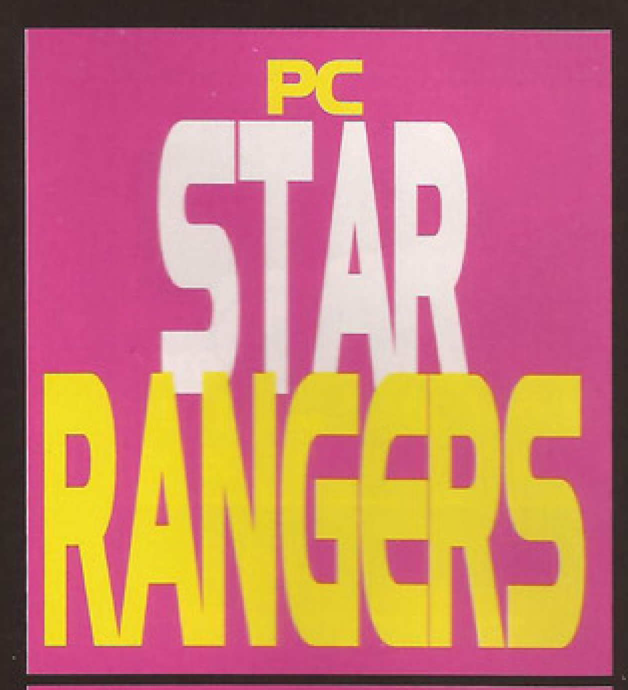
Puzzle Items (adquirir todos los trozos de rompecabezas en el nivel): ↑-C, ←-C 3 veces, →-C, ↓-C, ↓-C

COMANDOS:
TD=TRIANGULO ABAJO
TU=TRIANGULO ARRIBA
TL=TRIANGULO IZQUIERDA
TR=TRIANGULO DERECHA

PlayStation

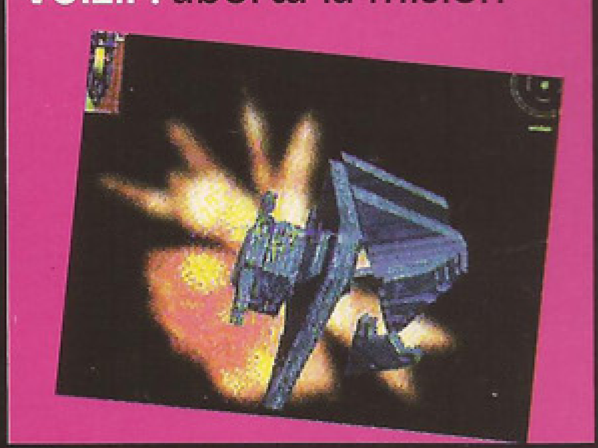
STREET FIGHTER ALPHA

Nuevo Peinado - Cuando jugués con Bird, al vencer, apretá Select varias veces ...y vas a conseguir un nuevo peinado.



Trucos - En cualquier momento del juego digitá la palabra JAVA para habilitar el Cheat Mode. Después, basta digitar el Cheat que te haga falta.

SHAZAN: invencibilidad
CAMEO: piloto automático
VITAMINZ: armamento y combustible completos
SCOTTY: pasaje infinito
ISEEU: muestra a todos los enemigos en el mapa
ZOOMERZ: acelera el tiempo
BOGONS: muestra el design del equipo
SHIFT+F12: modo lento
VOIZIS: finaliza la misión
VOIZIF: aborta la misión







ALQUILER TE 8266603

VENTA TE 8266603

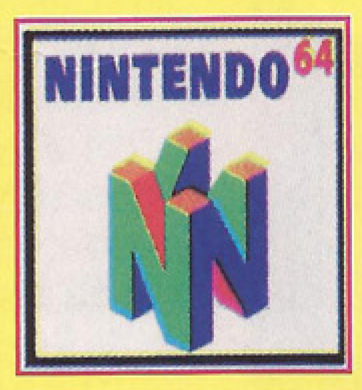
TODO EL PODER EN TUS MANOS

HACETE SOCIO Y PARTICIPA DE NUMEROSOS SORTEOS

CARTUCHOS
CD
ACCESORIOS
PARA TODAS
LAS CONSOLAS

WOKY WOKY
VIDEOJUEGOS
ALQUILER Y VENTA







VENTAS POR MAYOR Y MENOR

SANTA FE Y PUEYRREDON

GALERIA AMERICANA LOCAL 46

Horario corrido de lunes a sábados de 10:00 a 21:00hs

trucos

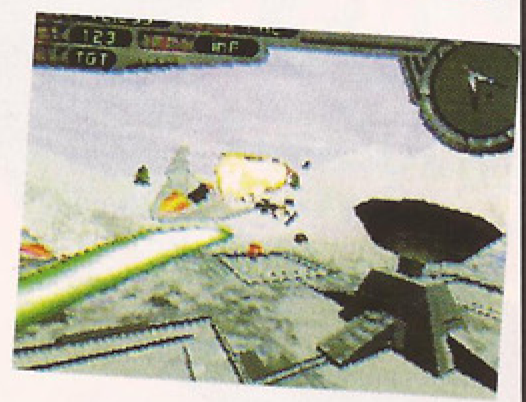
PC

TERMINAL VELOCITY

Trucos Copados - En cualqueir momento del juego, digitá estos códigos para facilitarte las cosas.

TRIGODS - invencibilidad
TRISHLD - recuperás los escudos
3DREALM - munición para todas las armas
TRFRAME - muestra cuántos cuadros está usando el game
TRINEXT - salta a la fase siguiente
TRIBURN - aumenta la velocidad del Afterburner
MANIACS - aumenta en 1000 tu Afterburner
TRIFIR1 - municiones PAC
TRIFIR2 - munición ION
TRIFIR3 - munición RTL
TRIFIR4 - munición MAM
TRIFIR5 - munición SAD
TRIFIR6 - munición SWT
TRIFIR7 - munición DAM
TRIFIR8 - conecta el Afterburner
TRIFIR9 - invisibilidad
TRIFIR0 - invencibilidad





PC

WAR WIND

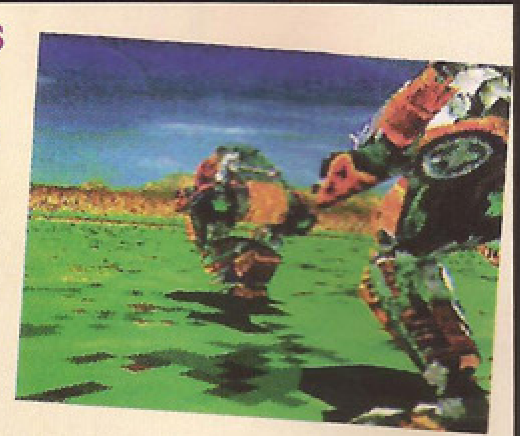
Trampas - En cualquier momento del juego apretá Enter y uno de estos códigos:

!THE SUN ALSO RISES - saca la neblina (Fog of War)

!GOLDEN BOY - ganás 5.000 Resourse Points para gastar

PC

G-NOME



Códigos Extras - Presioná Ctrl+F1 en la pantalla principal e ingresá estos códigos en la casilla que aparece.

A SCRAMBLE ON: cada vez que presionás Shift+Ctrl+clic derecho, salvás imágenes de la pantalla como papel de empapelar.
DUNK IT HERE: registrás Session Outtakes
HALF LIBEL: teleportación al punto seleccionado presionando Ctrl+B
HORNY ELK LEER: te da tu máximo alcance de radar
O'SARGE: el sargento de entrenamiento tiene acento irlandés

Arcades

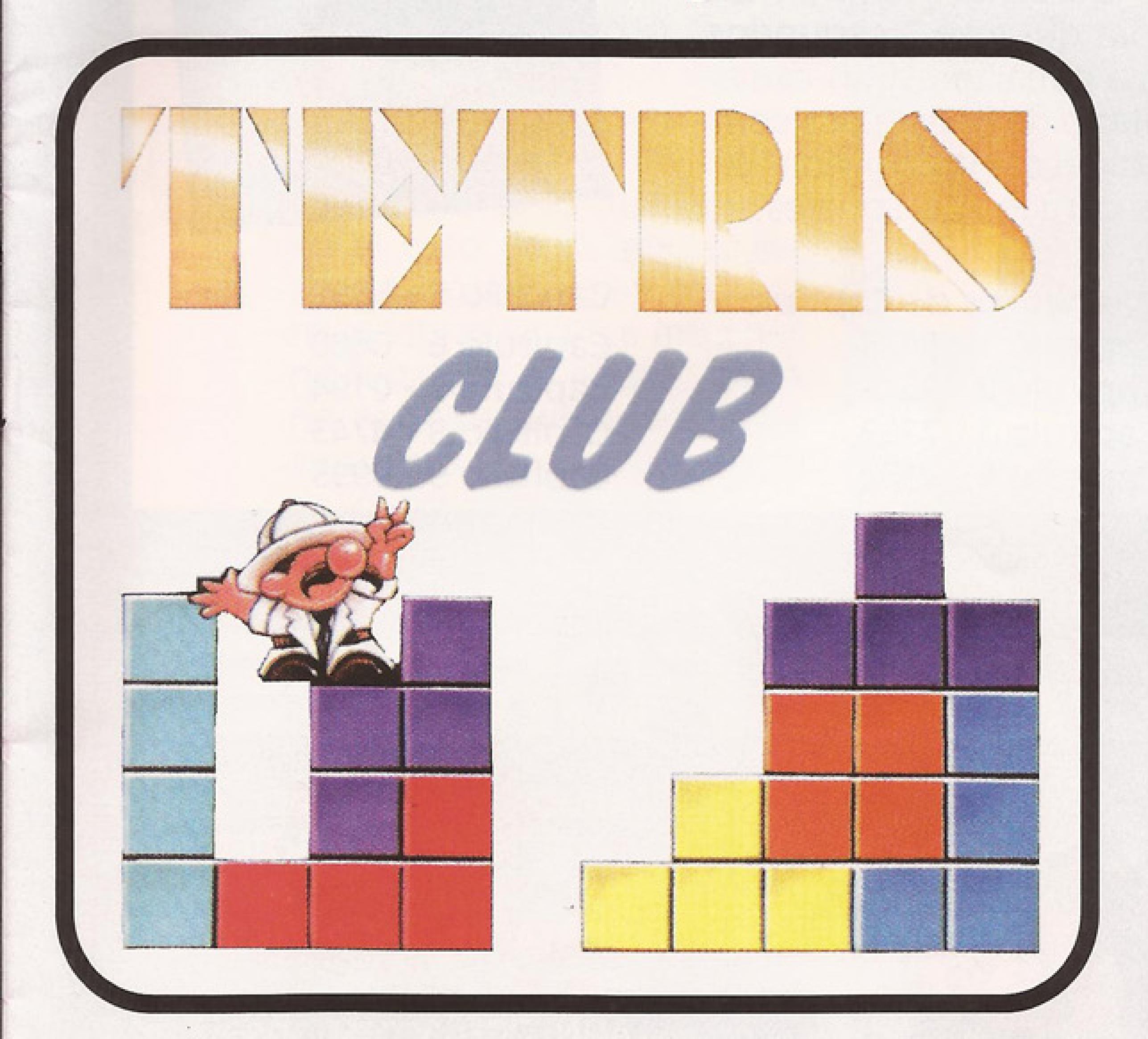
X-MEN VS. STREET FIGHTER

Controlá a Chun Li "Alpha" - En la pantalla para elegir los luchadores, dejá el cursor sobre Chun Li, sujetá Start y apretá cualquier botón para disfrutar con la sabrosa chinita Street Fighter Alpha.

Selección automática - En la pantalla de elección de luchadores, sujetá ↖ durante tres segundos en el control 1 y ↗ en el control 2. Hecho esto, el cursor empezará a moverse y vos solamente vas a necesitar apretar cualquier botón para que la elección sea al azar.

Controlá a Dos "Chun Li" - Si ya accionaste el truco para jugar con la Chun Li "Alpha" y luego conectaste el truco de la "Selección Automática", apretando el botón en el exacto momento en que el cursor pasa sobre Chun Li, vas a poder jugar con 2 chinitas ...¡Qué alucinante!

EN QUILMES !!!!!
Y EN WILDE !!!!!



ULTRA 64 PlayStation

VENI A PROBARLAS SIN CARGO MENCIONANDO LA REVISTA Y LLEVATE LA QUE MAS TE GUSTE !!!!

TRAENOS TU SUPER NINTENDO CON TODOS LOS JUEGOS QUE TENGAS Y LLEVATE UNA NINTENDO 64 O PLAYSTATION !!!!

ALQUILER Y VENTA DE JUEGOS PARA :









SERVICIO TECNICO PARA TODAS LAS MARCAS

TODAS LAS TARJETAS :

VISA-MASTER-CARTA FRANCA-DINERS
AMEX-ITALCRED-MULTICOMPRAS

FINANCIACION HASTA 12 PAGOS !!!!

EN QUILMES : RIVADAVIA 334/336 LOC 9 (RIVADAVIA Y MITRE EN FRENTE CATEDRAL) TEL : 252-9305
EN WILDE : MARIANO MORENO 6249 (A 1/2 CUADRA DE LAS FLORES) TEL : (15) 171-9610

UNICAMENTE DE 9:00 A 13:00 Y 16:00 A 20:00

Saturno
INDEPENDENCE DAY ID4

Selección de Aviones - Para volar en cualquiera de los aviones contra los aliens, ingresá en "Options" y en lugar de tu nombre, escribí MR HAPPY. Después en el menú de opciones, ingresá la secuencia ←, →, ↑, ↓, X, Y, Z.

PC
BETRAYAL AT KRONDOR



Items Utiles - En la parte superior del mapa, apretá ALT (derecha) + SHIFT + E + (tilde) durante 3 segundos. Vas a ganarte así un canasto lleno de ítems para completar el capítulo y vidas extras para los personajes.

Passwords de Capítulo

Capítulo 1 - 6478
Capítulo 2 - 9216
Capítulo 3 - 7702
Capítulo 4 - 2132
Capítulo 5 - 5052
Capítulo 6 - 0680
Capítulo 7 - 0194
Capítulo 8 - 4743
Capítulo 9 - 9995

PlayStation
TEST DRIVE OFF-ROAD

Todas las Pistas y Copas - Para hacer este truco tenés que ir a Options, y a la configuración Driver 1. Después andá a Enter Name. Vaciá el nombre y poné ALLTRACK. Presioná ▲ para salir, pero volvé a la pantalla de Enter Name. Borrá el nombre de nuevo y ponés ELVIS. Ahora cuando volvás a las opciones Practice y Mixed League, vas a encontrar que todas las pistas y las copas de la Mixed League están abiertas.



PC
DARK FORCES



Passwords - Digitá los passwords a continuación, en cualquier momento del juego.

LAIMLAME: invencibilidad
LAPOSTAL: armas, municiones y extras
LAMAXOUT: eleva tus marcadores al máximo
LARANDY: armas supercargadas
LAUNLOCK: rellena todos los ítems
LAREDLITE: paralisa los enemigos
LAPOGO: elimina el problema de altura
LACDS: mapa copado
LASKIP: avanza la fase
LABUG: modo Insect para entrar en lugares pequeños
LADATA: muestra tu posición
LAUNLOCK: accesorios
LANTFH: teletransporta a la posición del mapa

Selección de Fases

LASECBASE: Secret Base
LATALAY: Talay: Tak Base
LASEWERS: Anoat City
LATESTBASE: Research Facility
LAGROMAS: Gromas Mines
LADTENTION: Detention Center
LARAMSHED: Ramsses Hed
LARABOTICS: Robotic Facility
LANARSHADA: Nar Shaddaar
LAJABSHIP: Jabba's Ship
LAIMCITY: Imperial City
LAFUELSTAT: Fuel Station
LAEXECUTOR: The Executor
LAARC: The Arc Hammer

Saturno

THE KING OF FIGHTERS '96

Final Fácil - Terminá el juego del comienzo al fin usando uno de los equipos ya formados y vas a ganar, en Options, una opción para conseguir acceso al final de este equipo sin necesidad de enfrentar a los adversarios. Así, cuando terminés con todos los equipos, quedarán conectados todos los finales.

Final Secreto - Usando los luchadores Chizuru Kagura, Iori Yagami y Kyo Kusanagi para formar tu equipo, al vencer el campeonato aparecerá un final secreto.

Controlá los Jefes - Para elegir los bosses del campeonato, Goenitz y Chizuru Kagura, en la pantalla de selección de luchadores, apretá ↑+Y, ←+A, ↓+B, ←+X, ←+X, ↑+Y, →+A, ↓+B. Después de ingresar el truco, los amos de la piña aparecerán en medio de la pantalla.

Chizuru Kagura

Break Down: ← ↙ ↓ ↘ → + piña
Dashing Illusion Upper: → ↘ ↓ ↙ ← + piña
Dashing Illusion Hook: → ↘ ↓ ↙ ← + patada
Illusion Uppercut: → ↓ ↘ + piña
* Seal Power: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + piña
* Mystic Smash: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + patada

Goenitz

Are You Here?: ← ↙ ↓ ↘ → + piña
Wind Cuter: ↓ ↙ ← + piña
Wind Hide: ↓ ↙ ← + patada
Real Maiden Masher: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + piña
* Typhoon Smasher: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C (de cerca)

* Golpes Super Especiales

PC

SCREAMER

Trucos Varios - En la pantalla del menú principal, ingresá estos códigos. ...¡Son una locura!

ABURN: enfrentá los "Bullet Cars". **CLOCK:** desactiva el tiempo. **INVER:** activa todas las pistas. **JOINT:** agrega obstáculos. **MIRROR:** corrés en el sentido contrario. **MONTY:** cambia los obstáculos. **TAZOR:** "Bullet Car" seleccionable. **UPDOW:** carrera patas arriba. **VTELO:** activa todas las pistas normales.

PC

The Lost Vikings

Todos los Passwords - A partir de la segunda fase, las señas que necesitás para llegar enseguida a la etapa que te guste:

2. GR8T
3. TLPT
4. GRND
5. LLM0
6. FL0T
7. TRSS
8. PRHS
9. CVRN
10. BBLS
11. VLCN
12. QCKS
13. PHR0
14. C1R0
15. SPKS
16. JMNN
17. TTRS
18. JLLY
19. PLNG
20. BTRY
21. JNKR
22. CBLT
23. H0PP
24. SMRT
25. V8TR
26. NFL8
27. WKYY
28. CMB0
29. 8BLL
30. TRDR
31. FNTM
32. WRLR
33. TRPD
34. TFFF
35. FRGT
36. 4RN4
37. MSTR

UN ESPACIO PARA ARMAR ENTRE TODOS...



PRO HOBBY '98 es la primer Feria Internacional del Hobby, Bricolage y Entretenimiento que reunirá a expositores y a todos los interesados en actividades creativas y recreativas. Exponga sus productos en PRO HOBBY '98.

RUBROS PARTICIPANTES

- Radio Control
- Modelismo
- Numismática
- Filatelia
- Coleccionables
- Entretenimientos
- Maquetería
- Computación
- Videojuegos
- Juegos de mesa
- Fotografía
- Bricolage
- Cine y Video
- Comics
- Arte
- Magia
- Deportes Especiales
- Etc.

Además encontrará:

- Un pabellón con sectores de entretenimientos y demostraciones altamente atractivas.
- Charlas y conferencias de
- Participación interactiva.

MAGNA

Miembro de la Asociación de Organizadores de Congresos
Ferias, Exposiciones y Afines de la República Argentina

PC

COMMAND & CONQUER

Estrategias - Aquí van algunos consejos piolas para ayudarte en este game.

Créditos: nunca gastés todos los créditos en unidades. Mejor guardá algunos para emergencias, que nunca faltan.

Mira: para mirar cualquier cosa, apretá Ctrl.

Defensa: las unidades de la computadora no atraviesan barricadas de bolsas de arena. Hacé un muro que vaya de tu base hasta la base enemiga y cercalo con bolsas: tu rival no va a poder atacarlo, ni juntar Tiberium. Mientras tanto, armá un gran ejército y atacá por detrás de la barricada.

Ocupación: formá un ejército decente con algunos granaderos, humm-Vee o Bugs, tanques y un APC. Llená tu APC de ingenieros. Mové todo el ejército en un ataque masivo. Apoyá el APC en los edificios enemigos, descargá los ingenieros y tomá posesión de los edificios.

Cebo: si estás jugando con NOD, no construyás SAM Sites. Usá un soldado como cebo, bien alejado de su base, para ataques de A-10, que generalmente vienen del norte. Renová tu cebo cuando te lo destruyan.

Construction Yard: tratá siempre de destruir o capturar el Construction Yard del enemigo. Sin él, tu rival no puede construir ninguna instalación, ni siquiera los protectores Guard Tower y Turrets, que son una defensa de aquéllas.

Dinero: si necesitás dinero, podés vender alguna instalación. Se pueden vender unidades, aunque no sea permitido por el juego. Mové un tanque viejo, por ejemplo, hasta cerca de una instalación. Seleccioná el botón de venta, mové el ícono $ hacia la instalación y, después, hasta encima del tanque, bien cerca de él. Ahí basta clicar en el tanque y vas a recibir la mitad de lo que gastaste para construirlo.

Más Créditos - No construyás silos si no tenés espacio para el Tiberium. Empezá a construir algo grande y, antes de acabar, pará y cancelá. El Tiberium gastado va a volver en forma de créditos.

Saturno

TOH SHIN DEN URA

Control de los Bosses - En la pantalla de presentación, con el mensaje "Press Start" guiñando, ingresá la secuencia A, B, Z, X, Y, C. Un sonido diferente te confirma que el truco entró, y vos vas a poder controlar a los bosses Repli y Wolf.

PlayStation

TIME CRISIS

Easy Mode - Basta tirar fuera de la pantalla en el Arcade Mode.

Nintendo 64

War Gods



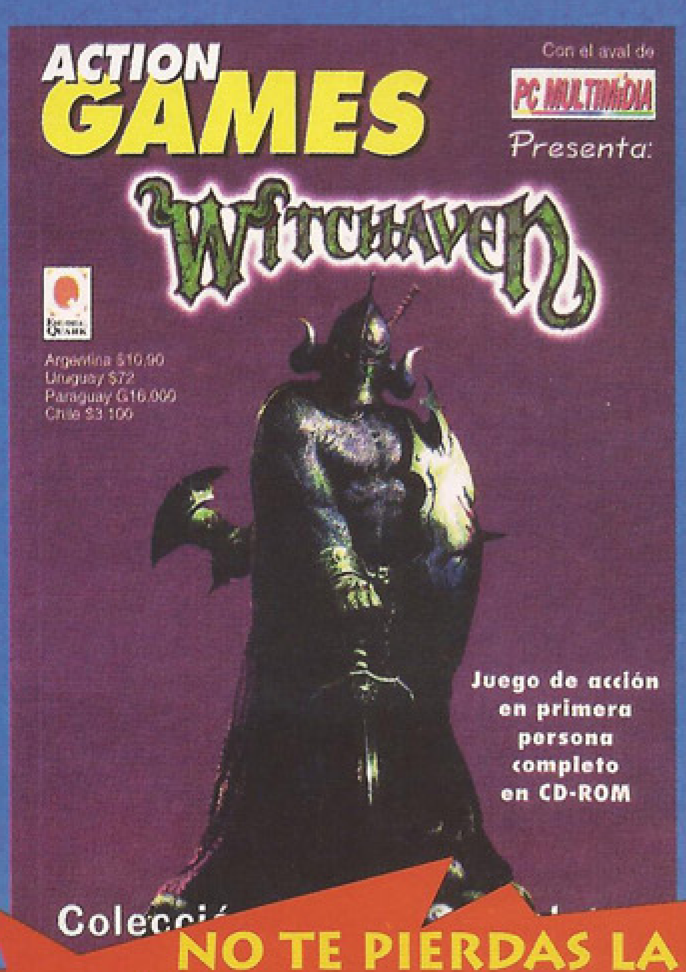
Continues Ilimitados - En un juego de un jugador, empezá el partido. Después de morirte en el segundo round, y que tu oponente hace su pose de victoria, esperá hasta que el anunciador diga la palabra "WINS". Tan pronto como empiece a decirla, presioná rápidamente el botón Start. Si lo hiciste bien, vas a ir a la pantalla Player Select ...¡y no vas a necesitar usar un Continue!

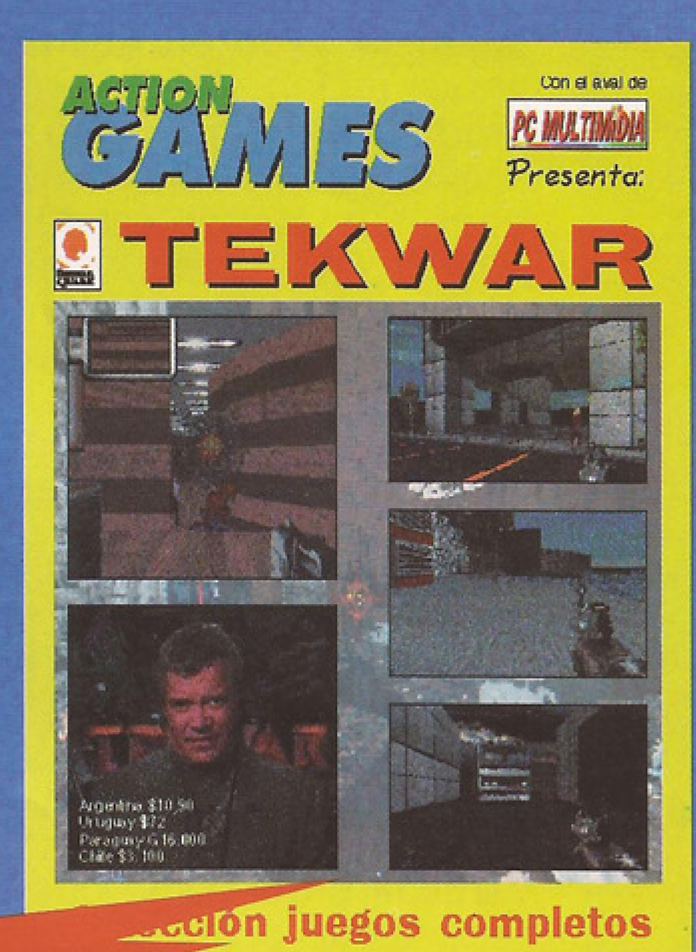
ACTION GAMES



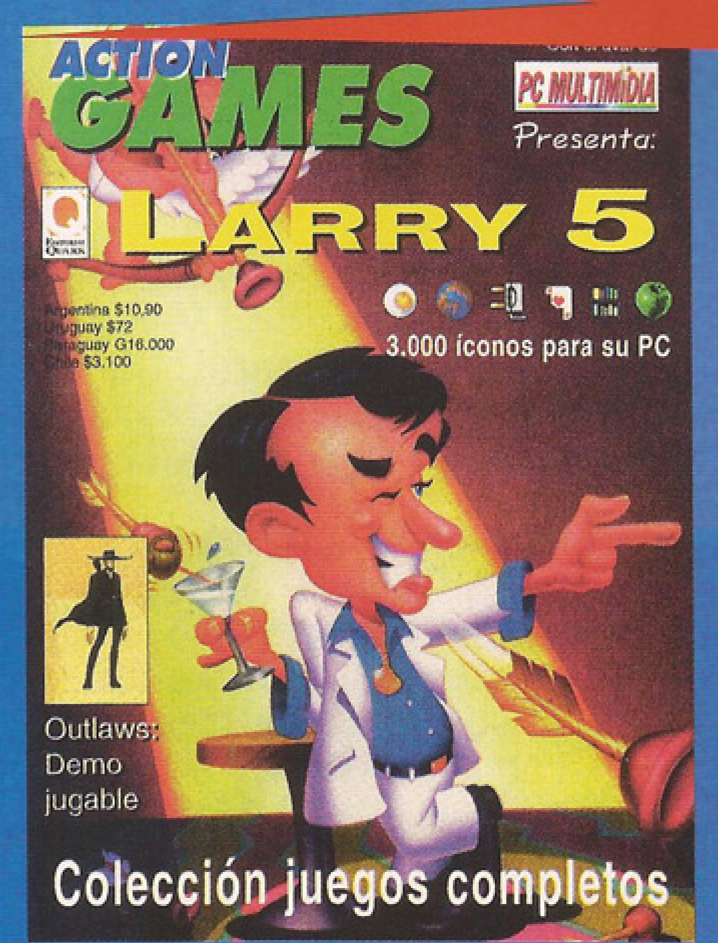
PRESENTA
COLECCION JUEGOS COMPLETOS







NO TE PIERDAS LA COLECCIÓN JUEGOS COMPLETOS EN CD ROM PARA PC







SHINY ENTERTAINMENT MOSTRO EN E3 SU PRIMER GAME DE 32-BIT:

"THE WILD 9"

El game de consola que más anticipación ha despertado este año

Shiny Entertainment anunció en la Electronics Entertainment Expo en Atlanta la presentación de su primer producto original como una división de Interplay Productions. "The Wild 9" estará disponible en diciembre de este año para la PlayStation de Sony, a tiempo para las fiestas de fin de año.

Este título ya ha llamado la atención de la prensa especializada en games de computadora, y ha aparecido en las tapas de revistas de todo el mundo....sin que se haya presentado todavía una versión jugable. La exposición E3 permitirá a los periodistas obtener un primer vistazo verdadero del game que parece estar provocando una notable demanda entre los gamemaníacos antes de haber sido puesto a la venta.

"En el mercado competitivo de hoy, los juegos requieren tener un GANCHO para sobresalir de la multitud y obtener atención," dijo David Perry, de Shiny Entertainment. "¡The Wild 9 es el primer game donde uno puede realmente TORTURAR a sus enemigos, de modo que básicamente ya nos hemos asegurado esa atención!"

The Wild 9 es el debut de Shiny en el mundo de los juegos de 32 bits y está siendo promocionado como posiblemente "el juego más animado que haya existido". El game tendrá, al final de la producción, bastante más de los 3.000 cuadros del animado y exitoso Earthworm Jim. Todavía no se revelaron los números exactos, pero David Perry comentó, "¡Usted probablemente verá más animación en la pequeña parte de The Wild 9 que estamos mostrando en E3 que en los dos games de Earthworm Jim combinados!".

El equipo de desarrolladores de games probablemente logre esto mediante una extraordinaria máquina "Freeflow", desarrollada exclusivamente para el videogame The Wild 9. La máquina proporcionará "ambientes vivientes" así como la habilidad para el personaje principal de reaccionar a ese ambiente.

Es un juego de plataformas tridimensional de alta resolución, todavía enfocado en el lema de Shiny: jugabilidad.

The Wild 9 es la nueva producción de Shiny, que continúa así con su línea de éxitos, primero Earthworm Jim, y luego MDK. Como con Earthworm Jim, Shiny tiene planes similares de desarrollar una serie de televisión animada, línea de juguetes, historietas y una campaña de licencias y mercadeo.



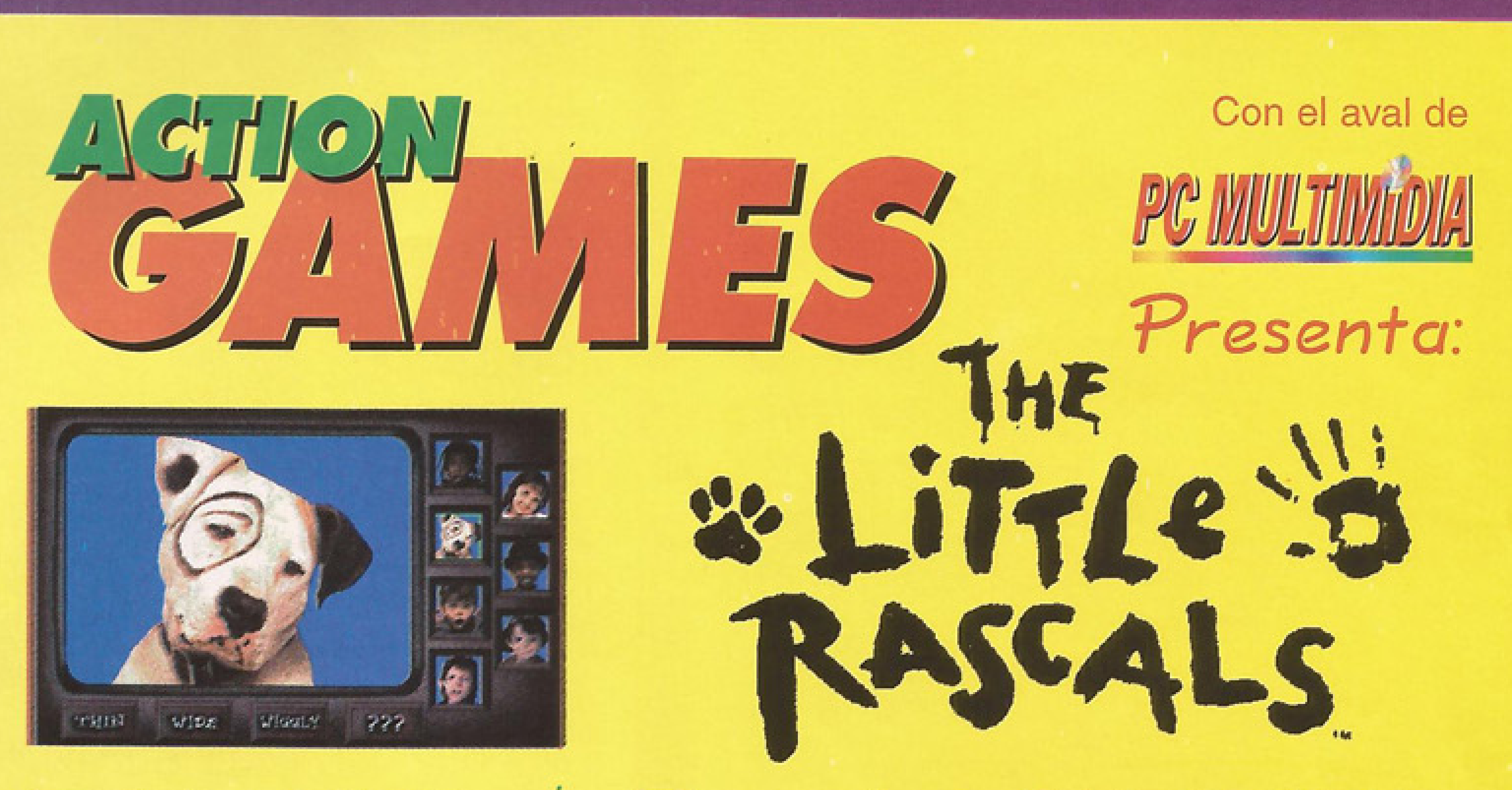
La historia presenta a un personaje principal, "Wex-Major", un adolescente terráqueo del siglo XXI perdido en medio de otro universo donde se está desarrollando una guerra galáctica. El destino pone a Wex en contacto con otros ocho adolescentes extraterrestres cuyos hogares y familias han sido destruidos por el protagonista principal de la historia, "Karn". Wex-Major encabeza a los Wild 9 (los salvajes nueve) en una batalla desigual contra las fuerzas de Karn con la esperanza de salvar a la galaxia de la destrucción.

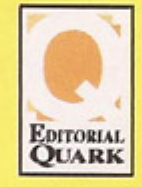
The Wild 9

Actualmente en desarrollo por Shiny Entertainment, los creadores del muy exitoso game Earthworm Jim y MDK, The Wild 9 es el debut de Shiny en el mundo de los videojuegos de 32 bits. Con sus efectos de iluminación y sus armas nunca vistos antes, The Wild 9 es un paso adelante en las aventuras tridimensionales.

Wex-Major es elegido para conducir su banda de vagabundos perdidos en una batalla al estilo "David contra Goliath" contra las fuerzas de Karn, con la esperanza de salvar a la galaxia de su destrucción.

SI ESTAS ABURRIDO, ACA TENES LA SOLUCION:
ACTION GAMES COLECCION JUEGOS COMPLETOS
EN CD ROM PARA PC.
TODOS LOS MESES EN TU KIOSCO, NO TE LOS PIERDAS.





Argentina $10,90
Uruguay $72
Paraguay G16.000
Chile $3.100

Regalo: CD-ROM con juego completo

¡Disco con demos interactivos!









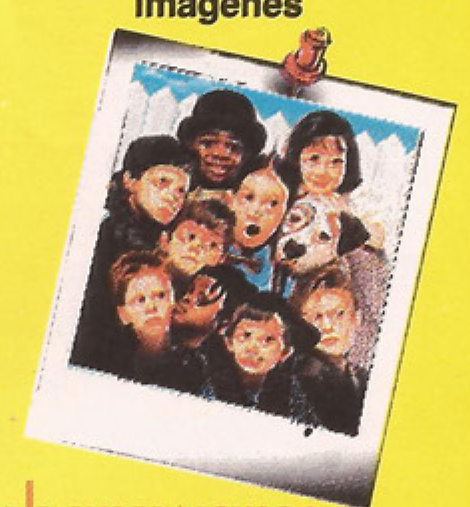




X-WING VS TIE FIGHTER

ECSTATICA

¡Divertite!
Coloreá los gráficos
Descubrí las figuras escondidas - Deformá imágenes



shareware:
Utilitarios
Infantiles
Juegos

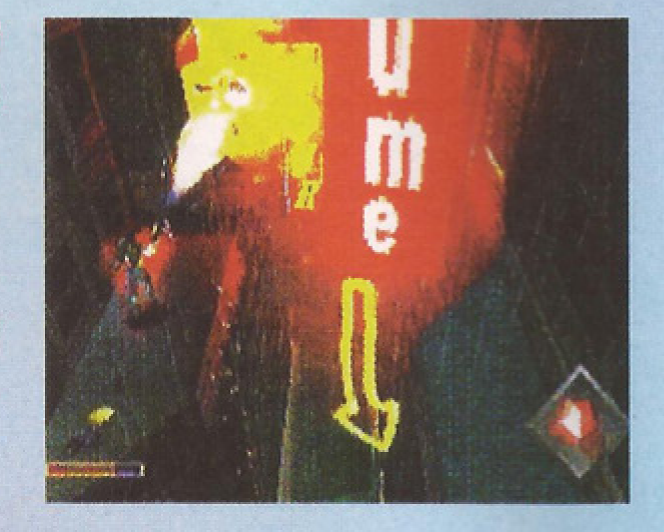
Colección juegos completos

Tema: Acción/Aventuras • Editor: ASC Games • Jugadores: 1 ó 2
Gráficos: 9 • Sonido: 9 • Diversión: 9 • Jugabilidad: 8



✲ ¡Acción y tiros en uno de los games más intensos después de MDK!
✲ One te ofrece largas etapas, efectos visuales alucinantes, y montones de cosas para reventar a tiros...
✲ Escenas de cine bien colocadas te dan un respiro muy bienvenido en la acción.
✲ No estás limitado a usar solamente el cañón de láser. Vas a encontrar varias armas diferentes a lo largo del game, como lanzamisiles y lanzallamas.
✲ Cuando tu Rage Meter está al máximo, usá tu Smart Bomb lo antes posible: está disponible solamente un tiempo corto.
✲ Cuando estás cerca de un enemigo, olvidate del láser, y reventalo con tu brazo metálico.
✲ No te largués con todo por un camino largo y desconocido: primero pará y dispará unos cuantos tiros hacia adelante. Es posible darle así a enemigos y sus estructuras que están más lejos.
✲ En la etapa 4, quedate a un lado de las vías del monorriel todo lo posible, porque nunca sabés cuándo va a pasar un tren.

Finalmente llegó al PlayStation el game One, con acción palpitante, gráficos copadísimos, y un juego bastante original con su combinación de acción y aventura.



La Historia

Este juego está ambientado en el año 2.037 con una onda muy militarista. Vos sos John Cain, un hombre común que al despertarse descubre que alguien le ha cambiado su brazo izquierdo por un cañón láser mecánico.

Por otro lado, hay un pequeño ejército de tipos decididos a hacerlo bolsa. Por supuesto Cain se pone muy enojado, y empieza a reventar cosas a diestra y siniestra.

La bronca que siente el personaje se convierte en una medida de su vitalidad: en lugar de un medidor de salud, hay un Rage Meter (medidor de bronca). Tu potencia de fuego y salud aumentan con cada enemigo que eliminás y cosa que destruís. Cuando el medidor llega al máximo, podés disparar una bomba que limpia la pantalla (Smart Bomb).

La acción tridimensional se desarrolla en etapas regrandes. Vas a los tiros por subterráneos, techos, te deslizás por cables de alta tensión y saltás desde acantilados vertiginosos ...para nombrar solamente algunos de los escenarios alucinantes.

El game te mete de cabeza en la acción, pero por suerte también hay peliculitas bien colocadas que te permiten respirar un poco entre una etapa agotadora y otra.

Los Controles

La acción rapidísima te fuerza a confiar sobre todo en tus reflejos rápidos para sobrevivir a los ataques mortíferos de soldados,

barcos y otros enemigos. Por suerte los controles responden bien. Moverse y disparar son fáciles de aprender, pero algunos saltos te van a dar muchos dolores de cabeza.

Cuando errás ciertos saltos varias veces (y palmás a menudo) te vas a sentir refrustrado.



Los Gráficos

Este es el punto fuerte de One ...y como vas a ver, también su punto débil. El aspecto visual está copadísimo, especialmente las explosiones y los disparos. Los vidrios estallan, los edificios se derrumban, pasan barcos que disparan misiles, y los jefes son impresionantes. Los detalles son una fiesta: por ejemplo, cuando quemás a un enemigo con el lanzallamas, el tipo agita los brazos hasta que quedan solamente cenicitas.

Los fondos están joya: en la etapa Metropolis, digamos, avanzás por techos empapados por la lluvia que son igualitos a los de la película Blade Runner, completos con luces de tráfico aéreo y torres que vomitan fuego. Datito: si necesitás un puente, disparale a un anuncio gigante y vas a ver cómo se desploma.

Los únicos defectos de los gráficos son la sobrecarga visual y los puntos de vista molestos de la cámara. A veces el exceso de destrucción llena la pantalla, la acción se empantana y se arma un bolonqui. Esto por supuesto hace difícil ver dónde estás. El otro tema son los ángulos de la cámara: algunas veces se vuelve imposible ver bien el camino delante tuyo, sobre todo cuando tenés que hacer uno de esos malditos saltos. Así, avanzar por una serie de plataformas se puede convertir en una cuestión de paciencia más que de habilidad. Un ángulo de cámara ajustable hubiera ayudado un montón.

Los Sonidos

Casi tan buena como el aspecto visual es la música copada del game. Todo está bien combinado con la acción: desde un bajo atronador hasta una batería que marca el suspenso. Los efectos de sonido tienen sus altibajos. Lo mejor son las conversaciones por radio de tus enemigos, que te ponen los pelos de punta. Muy pobrecitos, en cambio, los gruñidos y quejidos del protagonista, que distraen más de lo que contribuyen al ambiente.



* Cuando te desplacés por el cable en la etapa 3, ojo con las minas que pueden estar colocadas en el camino del cable.
* Cuando avancés por cornisas y pasarelas, mantenete en marcha, porque es posible que se empiecen a caer pedazos.
* En la primera etapa, no te gastés en dispararle al helicóptero. Mejor corré a la caverna al final de la pasarela para ponerte a salvo.
* Escapá siempre de los aviones de reacción que se acercan: generalmente te van a disparar un misil cuando pasan encima tuyo.

¡Para hacerla corta, fiera, y a pesar de algunos defectitos ...si te copa la acción fuerte, éste es EL game!

LOS JEFES

ETAPA 1

Trepá a la parte superior del eje y dispará a los tambores sobre las vigas de sostén.

ETAPA 2

No hay un jefe, pero disparale a todas las naves que puedas. Si la nave en que vas recibe demasiados impactos, explotará.

ETAPA 3

No pierdas tiempo tratando de derribar al último helicóptero. En cambio, parate junto al complejo y dejá que te dispare misiles. Si te hacés a un lado de un salto en el último minuto, los misiles errarán y dañarán el complejo. Cuando el complejo está destruido, podés entrar a la etapa siguiente.

TOMB RAIDER II

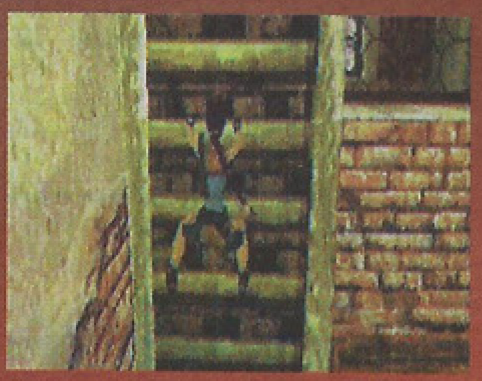
Para ayudarte, te mostramos los movimientos básicos, nuevas armas, y varias misiones paso a paso, para que manejés como un experto a Lara Croft en sus nuevas aventuras...

Ha vuelto la infartante (por muchos motivos) estrella de Tomb Raider. Seguramente ya sabés que este no es un game para ganarlo de taquito. Por ejemplo, es re-necesario aprenderte bien el repertorio de movimientos de Lara. ¡Si nunca has jugado Tomb Raider, hacele caso a un amigo y dedicá algo de tiempo a practicar en el hogar de Lara...te vas a divertir más después!

MOVIMIENTOS

TREPAR

Se trata de una novedad de Tomb Raider. Para realizar esta acción, parate delante de cualquier pared o superficie rugosa y apretá y sostené presionado Action, para agarrarte a la pared. Siempre sosteniendo Action, mové los direccionales (→, ←, ↑, o ↓) para escalar el muro. Para dar una voltereta hacia atrás mientras trepás, sostené Action, luego presioná Jump (saltar).



Y si querés lucirte con una linda pose cuando llegás a la parte de arriba, presioná y sostené simultáneamente ↑, Walk (caminar) y Action.

SALTAR

Realizar saltos con precisión es esencial en Tomb Raider II. Podés saltar mientras estás corriendo, o simplemente cuando estás parado. Cuando estás quieto, podés saltar en varias direcciones. Para saltar en cualquier dirección mientras estás parado, primero presioná y sostené Jump, e inmediatamente después presioná cualquier direccional.

SALTAR Y DISPARAR

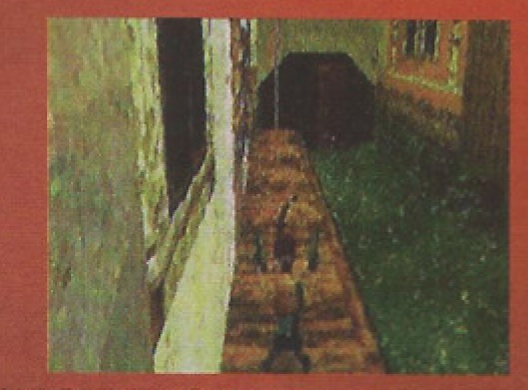
Los malos necesitan recibir varios tiros antes de morirse. Para seguir haciendo daño a tus enemigos mientras estás escapando de algún peligro, sacá un arma, y simultáneamente presioná y sostené Action, Jump y ↓ para dar una voltereta hacia atrás. Esta táctica hace que sea difícil acertarte un tiro, pero tus disparos siguen haciendo blanco, gracias al auto-apuntado. No te quedés parado y tratés de tirotearte con un malo armado ...vas a terminar la batalla fiambre o muy cerca de la muerte.

RODAR

Si presionás el botón Roll (rodar) rodás sobre el suelo y quedás mirando en la dirección opuesta. Este movimiento es especialmente útil bajo el agua cuando te están persiguiendo hombres-rana o tiburones, o cuando estás recorriendo un pasaje complicado donde los segundos cuentan.

AUTO-APUNTADO

El auto apuntado (Auto-aiming) es una gran cosa, porque te dice cuando tus enemigos están cerca. Cuando estás sosteniendo un arma y hay un enemigo a tiro, el arma automáticamente apunta en su dirección.



GIRO DE 180 GRADOS

Para ejecutar una mortífera andanada de 180°, corré hacia adelante, saltá, y luego tecleá simultáneamente ↓ y Jump. Vas a girar 180° y vas a quedar enfrentando la dirección opuesta al aterrizar. Si estás disparando

mientras hacés este ataque, podés dejar convertidos en un colador a tus enemigos en pocos segundos.

ZAMBULLIRSE Y RODAR

Para ejecutar la zambullida y el movimiento de rodar, presioná y sostené Walk, luego presioná simultáneamente ↑ y Jump. Hacé este movimiento al borde del agua para realizar una zambullida "palomita".

SALVATE Y SALVA

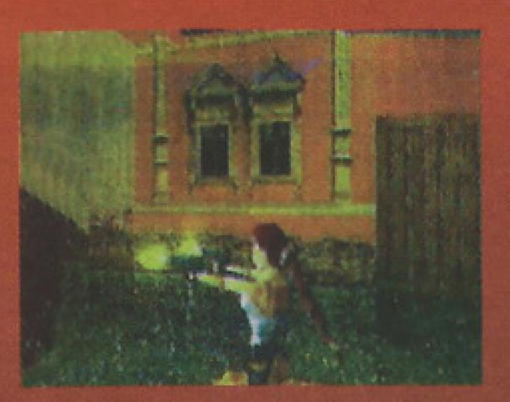
La mejor novedad de Tomb Raider II, en nuestra opinión, es la posibilidad de salvar al toque, algo que vas a usar muchas veces. Cuando dudás de lo que va a pasar, salvá tu juego... y si estás seguro de lo que va a pasar, salvá también.

NUEVAS ARMAS

Pistolas: el arma más floja

Pistola Automática: buena para tiradores emboscados y blancos cercanos

Escopeta (Shotgun): efectiva solamente a corta distancia



Uzis: efectivas para derribar rápido blancos a mediana distancia

M-16: arma excelente para corta distancia y blancos

Lanzagranadas (Grenade Launcher): la mejor arma que podés encontrar

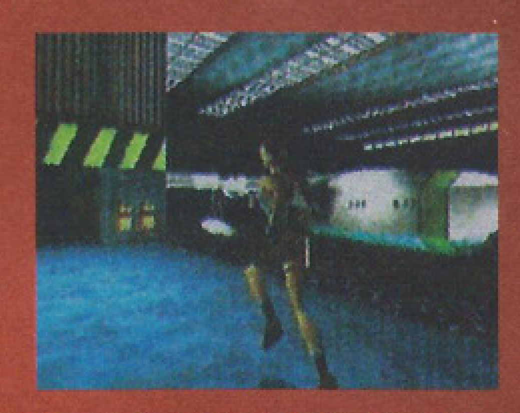
Lanzaarpones (Harpoon Gun): tu única arma bajo el agua

Bengalas: las antorchas tipo bengala son un agregado interesante a la colección de ítems de Lara Croft. Las podés usar para iluminar las zonas oscuras ...¡y acordate que también funcionan bajo el agua!

MISIÓN 5: OFFSHORE RIG

SIN ARMAS

Te despertás en una celda sin ningún arma. Sin embargo, el interruptor de la puerta de la celda está en el rincón más alejado. Primero, mové los tres cajones para dejar despejado el camino hasta la puerta.



Una vez que hayás despejado el camino, presioná el interruptor y corré a la puerta antes que se cierre.

TIRO A BLANCO

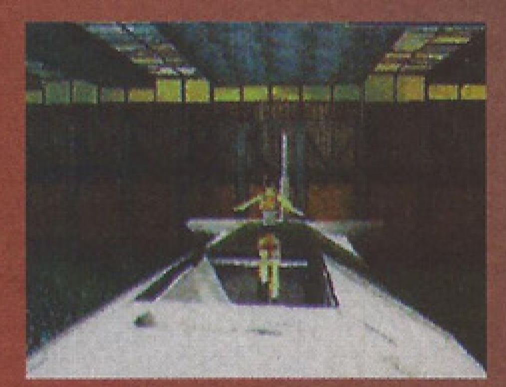
Cuando salís al pasillo, suena una alarma y dos malos se acercan desde la izquierda. El primero lleva un palo, pero el verdadero peligro es el otro, que lleva un rifle. Pasá corriendo (vas a recibir algunos impactos) y seguí por el pasillo. Saltá mientras corrés porque es más difícil darte así. No subás a la rampa hacia la derecha: ahí hay barriles que te van a hacer puré. Al final del pasillo, girá hacia la derecha, y avanzá hacia las ventanas.

Esperá que las balas que te tiran destrocen los vidrios. Pasá a la cornisa y avanzá hacia la derecha. Saltá de la cornisa y presioná el botón que abre una puerta debajo del avión. Zambullite en el agua y nadá por debajo del avión.

EL AVIÓN

Dentro del avión hay un interruptor: presionálo para detener las hélices del avión. Arrojate de nuevo al agua y nadá hasta la puerta de la cárcel. Trepá de nuevo a tierra firme y volvé al interruptor que está más allá de la ventana rota. Ahora tenés que hacer un salto corriendo hacia la hélice. Agarrate de la cornisa, trepá y corré hacia la escotilla cerca de la cola del avión.

TARJETA AMARILLA



Dejate caer por la escotilla y vas a encontrar tus pistolas. ¡Es hora de defenderte! Salí del avión y corré hasta su trompa. Seguramente vas a poder eliminar a los dos tipos a través de la ventana rota. Agarrá la tarjeta amarilla (Yellow Pass Card) que deja caer el tirador.

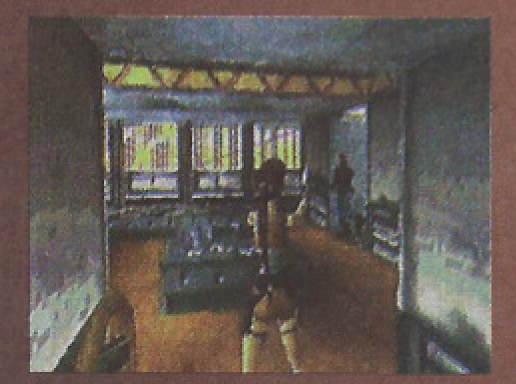
Corré a la ventana rota y usá la tarjeta amailla para abrir las puertas al final del salón. Entrá al cuarto y presioná el botón en la pared para parar esa molesta alarma. Enfrentá el botón, girá hacia la derecha, y subí las escaleras. Arriba está una puerta con un volante. Girá el volante.

Cuando la puerta se abre, sacá tus pistolas y preparate para el pillo que está detrás tuyo y sus compañeros a la derecha. No serán problema si los ves rápido y disparás continuamente. Dentro del cuarto a la derecha hay otra puerta con un volante. Girá el volante, sacá tus pistolas, y saltá hacia atrás: justo adentro del lado derecho te está esperando un malvado.

LANZAARPONES Y PISTOLAS AUTOMÁTICAS

Después de despachar al tipo, entrá en el cuarto y juntá los ítems. Entrá al dormitorio y juntá los ítems en las camas, incluyendo el lanzaarpones y las pistolas automáticas.

Ahora buscá el interruptor en la cucheta superior (es la primera cucheta a la izquierda cuando entrás al cuarto).



Presioná el botón, corré hasta el final del cuarto y saltá sobre la cucheta de arriba de todo. Has abierto una puerta trampa que se mantiene abierta solamente unos minutos.

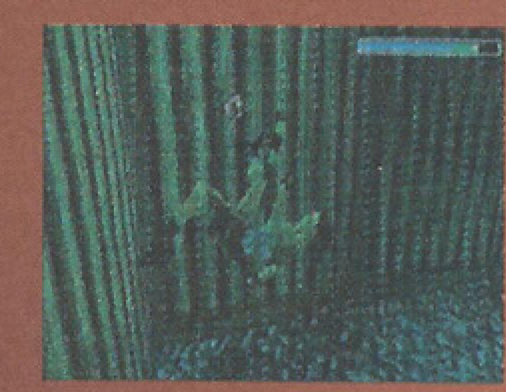
Desde la cucheta, saltá hacia arriba, agarrate de la cornisa, e izate.

DRAGÓN DE PIEDRA



Subí la escalera que está a mitad camino en el pasillo. Arriba de todo está el dragón de piedra (Stone Dragon). Tené cuidado cuando bajés.

DRAGÓN DE JADE



Bajá hasta una palanca, tirá de ella, subí hasta la superficie, luego pasá nadando por el pasaje por encima de la palanca. El pasaje conduce detrás de las paletas gigantes que tal vez hayás visto mientras nadabas alrededor del hidroavión. En este extremo está la estatua del Dragón de Jade.

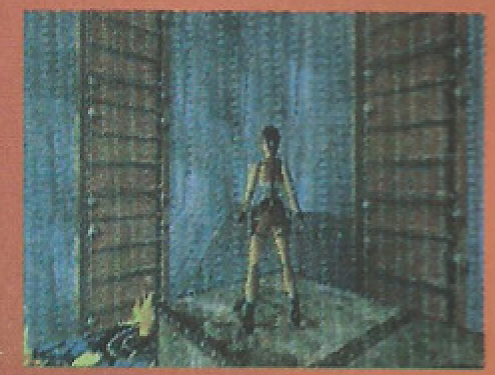
Cuando llegués a la rampa al final del pasaje, dale la espalda y dejate deslizar hacia abajo. La rampa lleva hasta una gran caída, pero vos podés agarrarte de la escalera y trepar sin problemas. Mové los cajones para hacer una rampa a través de los mecheros hasta la otra escalera en el cuarto.

TARJETA ROJA

Saltá los quemadores y trepá la escalera hasta arriba. Tené listas tus pistolas para terminar con el pistolero que se te acerca desde la derecha. Eliminalo y recogé la tarjeta roja que deja caer (Red Pass Card).

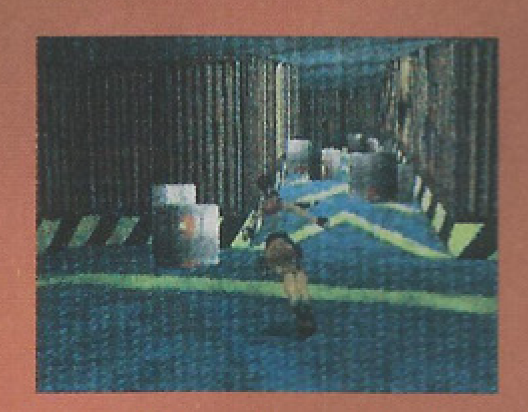
El final del pasillo termina en una caída en un pozo con agua. Zambullite en él y subí a una cornisa allá abajo.

El pasaje conduce de vuelta al interruptor con que apagaste la alarma. Andá al interruptor, y desde allí corré por las escaleras que suben hacia la izquierda. Sacá tus automáticas, espiá alrededor de la esquina, y escapá rápidamente: te van a empezar a perseguir un pistolero y un perro. Para eliminar a tus perseguidores, seguí disparando mientras hacés volteretas.

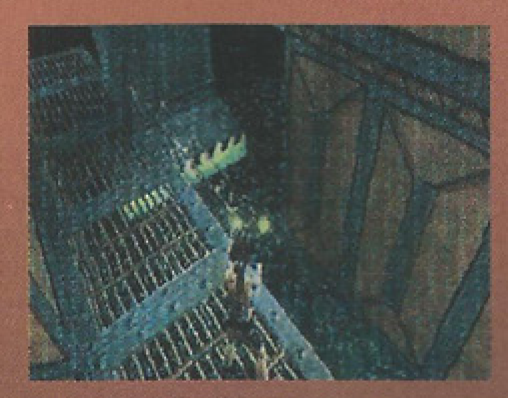


En la parte superior de las escaleras hay un cuarto circular con una rampa. Subí por la rampa, luego saltá hacia la izquierda para esquivar los barriles que caen rodando. Usá la tarjeta roja (Red Pass Card) en la parte superior de la rampa para abrir una puerta. Cuando la puerta se abre, dispará algunos tiros en el cuarto, esperá que comience la música, y luego retrocedé. Cuando lo hagás, un matón te va a atacar desde atrás y uno te seguirá, desde el cuarto hacia el que disparaste. Eliminá a los dos pandilleros, volvé al cuarto, y parate en la puerta. Deberías poder deshacerte de un pistolero que está a la izquierda.

Ingresá en el cuarto y caminá hasta la plataforma a la izquierda. Mové el cajón para que esté sobre la pequeña plataforma contra la pared más lejana. Parate en la plataforma opuesta (con la pileta vacía) y saltá sobre el cajón que acabás de mover. Luego salta a la cornisa más arriba.



Tené listas las pistolas automáticas y eliminá al matón que está en el corredor a la derecha. Al final del vestíbulo hay un cuarto con una puerta trampa y un interruptor. Presioná el interruptor, y la pileta vacía se llenará de agua. Zambullite en la pileta, nadá hasta el otro lado, y salí de ella. Inmediatamente a la derecha hay una rampa detrás de algunos caños. Saltá sobre la rampa y saltá hasta el interruptor. Presioná el interruptor para dejar caer la puerta trampa.



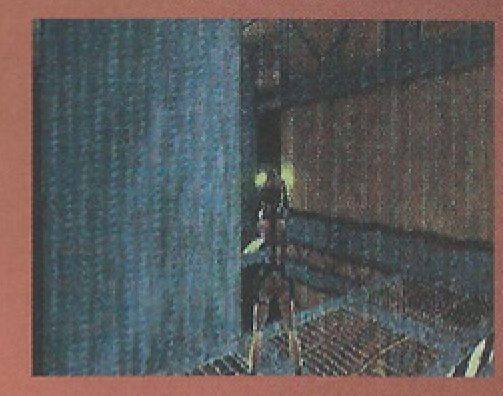
Saltá a través de la puerta trampa y deslizate por la rampa hasta un cuarto gigante. Cuando llegás al fondo, sacá tus armas y caminá hasta el borde de la plataforma. Vas a ver dos hombres-rana esperando en el agua abajo. Disparales a los dos. Zambullite en el agua y nadá hasta el pilar en el rincón izquierdo más lejano.

ESCOPETA

Subí a la base del pilar y saltá a la escalera en la pared. Trepá y cuando llegués arriba, corré y saltá hasta la pasarela, donde tenés que eliminar a un matón. Después sacale la escopeta.

TARJETA VERDE

Parate a la derecha del pilar y disparale al matón sobre la pasarela. Subí a esa pasarela. Disparale al pistolero en la pasarela opuesta. Ahora, saltá con cuidado sobre las pasarelas hasta que llegués a la casilla de vidrio donde está la tarjeta verde (Green Pass Card).



Agarrá la tarjeta y zambullite desde la pasarela al agua.

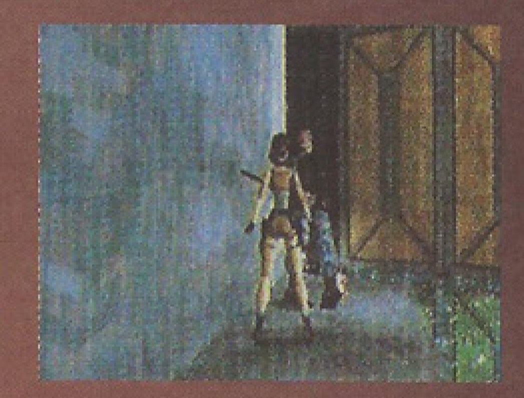


La salida del cuarto gigante está encima de una de las pasarelas adyacentes a la casilla de vidrio de la tarjeta verde. Trepá al agujero y seguí el pasaje. Al final del pasaje hay otro agujero. Saltá al interior de ese agujero. Estás de vuelta en el vestíbulo que conduce al cuarto con la puerta trampa. Cuando aterrizás está listo para defenderte del pistolero que está esperando en el pasillo.

Insertá la tarjeta verde en la ranura y mové el interruptor que llenó la primera pileta con agua. Has ahora trasladado el agua a la segunda pileta vacía. Zambullite en la pileta y nadá hasta la salida.

¡Listo: ya podés pasar a la siguiente misión!

DRAGÓN DE ORO



Salí a la superficie y mirá al pilar más cerca tuyo: ahí está la estatua del Gold Dragon. Trepá al pilar, agarrá rápido la estatua, y zambullite de vuelta al agua lo más rápido que puedas... porque van a aparecer varios matones en cuanto te apoderés de la estatua. Podrías agarrar la estatua después que te zambullás al agua cuando recién entrás a este enorme cuarto, pero recibirías tiros de los malos en la pasarela.

MISIÓN 6: DIVING AREA

Cuando llegás al pozo, saltá hasta la escalera del lado opuesto.

Trepá a la abertura y presioná el interruptor. Volvé a la pileta que acabás de saltar, nadá más allá del ventilador gigante, y recogé los ítems al final del corredor. Volvé a la superficie. Antes

de trepar a la costa, bajá la palanca bajo el agua.



Cuando llegués al cuarto abierto, tené lista la escopeta para eliminar a los matones y el perro que se acercan desde la izquierda. Después disparale a los matones en el otro lado del pozo.

Saltá a la plataforma con el gancho que se mueve encima. Parate en el borde de la plataforma para evitar al gancho cuando pasa. Saltá a la otra plataforma, luego saltá de nuevo al otro lado.



Andá al final del pasillo y parate en el borde de la rampa. Deslizate por la rampa y saltá en el último momento para evitar caerte al pozo con desechos tóxicos.

DRAGÓN DE PIEDRA

Parate en el borde de la rampa encima del pozo de desechos tóxicos y echá un vistazo a tu alrededor. En el medio de la rampa hay un agujero. Dale la espalda al pozo y deslízate hacia el agujero. Dentro está la estatua Stone Dragon (dragón de piedra).



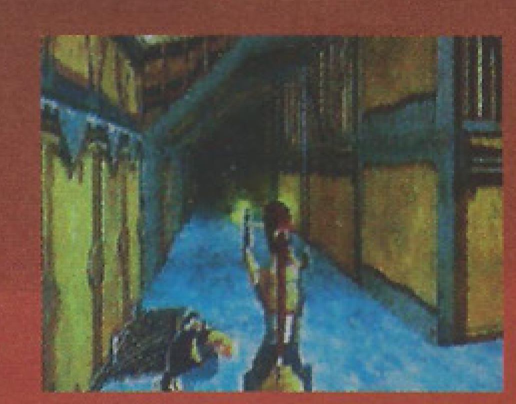
Después que saltés el pozo tóxico, tomá la pasarela a la izquierda, y trepá la escalera alta. En el cuarto siguiente hay un agujero. Parate del lado izquierdo del agujero, dale la espalda, y retrocedé hasta meterte en él.

Vas a caer en una rampa, deslizate hasta el fondo. Tomate de la rampa donde desciende, soltate y agarrate del borde de la pasarela bajo la rampa. Tené lista la escopeta, porque hay un pistolero patrullando la pasarela.

TARJETA AZUL

Después que te deshacés del matón de guardia, dirigite a la izquierda y pará en la abertura en la barandilla. Mirá hacia abajo y vas a ver el agujero en el piso en declive. Apuntá hacia la derecha y saltá justo encima del agujero. Vas a aterrizar y deslizarte hasta el agujero. Recogé la tarjeta azul (Blue Pass Card).

Volvé a la pasarela donde le disparaste al matón y andá a la derecha. Usá la llave para abrir la puerta al final del pasillo. La puerta se abre sobre un pasaje. Andá a la derecha, sacá la escopeta, y está preparada para un par de perros feroces. Despachá a los perros rápido y quedate lejos del matón que patrulla el vestíbulo. ¿Por qué? ¡Porque el tipo está armado con un lanzallamas! Mantené una buena distancia entre vos y las llamas, cambiá por las pistolas automáticas y dispará sin asco. Si recibís una llamarada, vas a quedar convertido en asado ...a menos que haya un pozo con agua cerca.



Volvé atrás, hasta la puerta donde entraste al cuarto. Andá hacia la izquierda hasta que encontrés una puerta con un volante. Hacé girar el volante para abrir la puerta. Corré escaleras abajo. Tené lista la escopeta cuando llegás al fondo porque te va a atacar un matón desde la derecha.

Una vez dentro del cuarto, mové el cajón hacia la izquierda alejándolo de la pared, y luego zambullite a la pileta. Nadá siguiendo el pasaje, atraé la atención del hombre-rana, y subí rápido a la superficie. Trepá al borde y cuando el hombre-rana salga a la superficie, recibilo calurosamente con tus pistolas automáticas.



Zambullite en la pileta, y nadá hacia abajo por el pasaje. Cuando llegués al primer interruptor, accionalo, y nadá hacia el portón que has abierto. Nadá por el pa-

saje abierto y accioná la segunda palanca. Después de tirar de esta palanca, continuá por el pasaje: no vuelvas atrás. Cuando llegás al segundo portón cerrado, esperá un momento ...se va a abrir. Volvé a la superficie.

Volvé al pasillo donde le disparaste al tipo con el lanzallamas.

Buscá la otra puerta con un volante. Hacé girar el volante, abrí la puerta, y subí por las escaleras. Eliminá a los guardias que te atacan mientras despega el helicóptero.

M-16 Y MACHINE CHIP

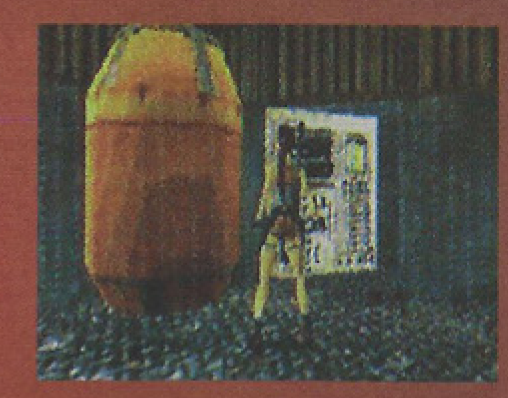
Caminá hasta el final del cuarto y enfrentá el salón de quemadores a la izquierda. Presioná el botón a la derecha para apagar el primer quemador. Corré por el pasillo y dejate caer por la puerta trampa. Agarrá rápido la M-16 y las municiones, y salí a mil del vestíbulo con los quemadores.



Enfrentá los quemadores, presioná el interruptor de la derecha, y luego el de la izquierda. Ambos quemadores están ahora apagados. Corré al final del pasillo, agarrá el Machine Chip, luego volvé rápido antes que los quemadores se vuelvan a prender.

Volvé a la pileta donde eliminaste al hombre-rana y poné el Machine Chip en la ranura junto a la caja que moviste.

DRAGÓN DE JADE



Desde donde estás ahora parado, caminá junto a la pared hacia la izquierda pasando junto al segundo tanque anaranjado. Parate delante del panel justo pasando el tanque. El panel se abre. Adentro hay un pequeño corredor con un interruptor. Presioná el interruptor, luego zambullite al interior de la pileta y agarrá la estatua del Jade Dragon en el fondo.

Al abrirse la puerta, corré derecho hacia adelante, disparando todo el tiempo hasta matar al tipo que está al fondo del cuarto. Corré hasta el corredor al fondo a la izquierda. Girá y reventá al matón al otro lado de la pileta con el lanzallamas.



Saltá de vuelta a la pileta y nadá por ese pasaje largo. Cuando oigas la respiración de los hombres-ranas que se acercan, salí rápido a la superficie y eliminalos como antes. Luego volvé a zambullirte a la pileta y nadá por el pasaje. Cuando salgás a la superficie, trepá en un nicho contra la pared a la derecha.

Usá la M-16 para matar a los dos matones que patrullan el cuarto. Trepá a la cornisa que está por encima y detrás tuyo. Parate en el borde del agua, y sacá tus automáticas: va a aparecer un hombre-rana. Disparale y después zambullite en el agua y volvé al otro cuarto.



Tené lista la M-16 y reventá a los dos matones en el siguiente cuarto. Caminá hasta el cuarto de al lado y presioná el interruptor para mover el bloque de escoria sobre el pozo de agua.

Saltá sobre el bloque que acabás de mover, y de allí, saltá al otro lado del pozo. Cuando llegués a este lado, olvidate por ahora de la tarjeta roja (Red Pass Card) que está junto a la sierra. En cambio trepá sobre los cajones y pasá al otro lado hacia la derecha, y presioná el interruptor. Acabás de abrir el piso en el cuarto donde viste el helicóptero.

SEGUNDO MACHINE CHIP

Tené lista la M-16 para el viaje hasta el cuarto del helicóptero: te vas a encontrar con varios malvados en el camino.

Cuando llegués al cuarto del helicóptero, saltá al cuarto que está abajo. Seguí el corredor hasta que llegués a un agujero. Prepará la escopeta y saltá al agujero. Reventá a los dos matones y agarrá el Machine Chip que deja caer uno de ellos.

TARJETA ROJA



Volvé al cuarto con la sierra. Insertá el Machine Chip en la ranura detrás de la sierra para que ésta no gire. Recogé la Red Pass Card. Volvé al cuarto del helicóptero y poné la Red Pass Card en la ranura.



Cuando la puerta se abra, caminá hasta el borde del agujero. Tené lista la M-16, saltá al interior del agujero, al pasaje, y disparale al matón que encontrás. Andá al final del pasaje y saltá por el agujero que hay ahí. Ahora estás en la cámara con los dos matones que mataste desde el nicho. Caminá a través del cuarto y por el pasaje.



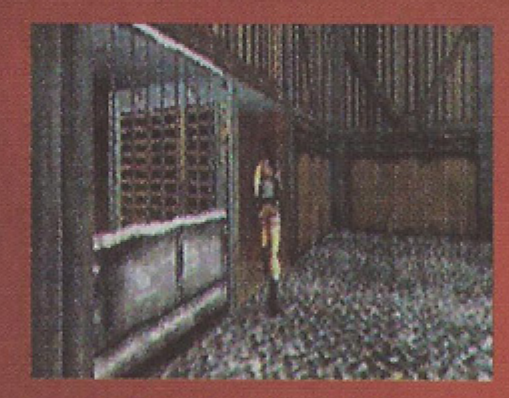
Al final del pasaje, saltá por el agujero a la izquierda y vadeá por el agua. Mantené la M-16 lista: cuando entrás al cuarto siguiente, hay dos matones armados esperando.

Despachalos y mandate para abajo.



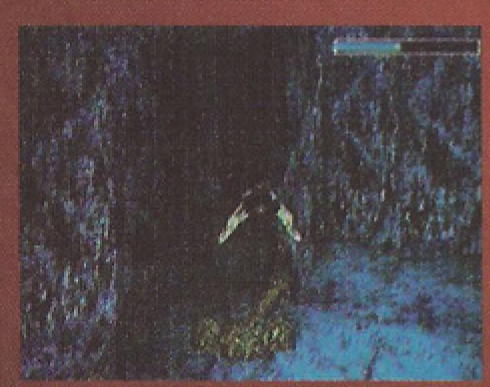
Caminá hasta el hombre en el medio del cuarto y va a comenzar la peliculita del final del nivel.

DRAGÓN DE ORO



Cuando llegás al fondo de las escaleras en el último cuarto, no vayás hasta el cuerpo en el centro del cuarto. En cambio, andá al cuarto pequeño caminando a lo largo de la pared. La estatua Golden Dragon está adentro.

MISIÓN 7: 40 FATHOMS

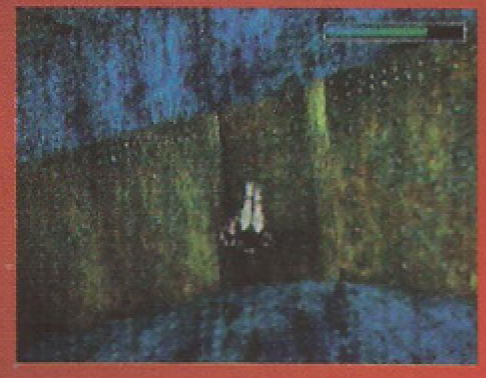


Al comienzo de la misión, girá completamente y nadá hacia el barco hundido. Usá una bengala para ayudarte a ver, y seguí los trozos de columnas de piedra sobre el fondo del océano. Nadá a la proa del barco, entrá por el agujero del ancla, y nadá hasta la parte superior del cuarto que hay adentro.



Tomate tu tiempo, pero no andés paveando ...los tiburones te van a perseguir sin lástima. Dejá que se rellene tu medidor de aire, y luego sumergite.

Después, seguí este camino:

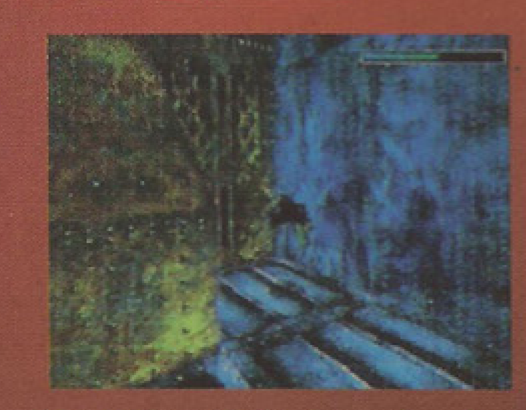


Nadá a través del agujero que hay a la derecha.

Nadá hacia la derecha y entrá al cuarto que sigue.



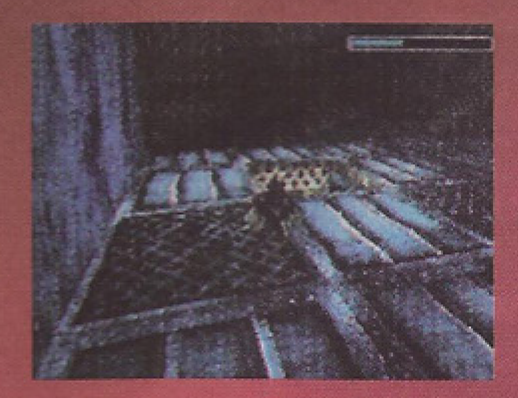
Desde este cuarto, nadá hacia la izquierda.



Nadá hacia la izquierda de nuevo. En este último cuarto, mantenete a la izquierda

y nadá hasta el interruptor en el rincón de abajo más alejado.

Accioná el interruptor y se abrirá un pasaje en el suelo.

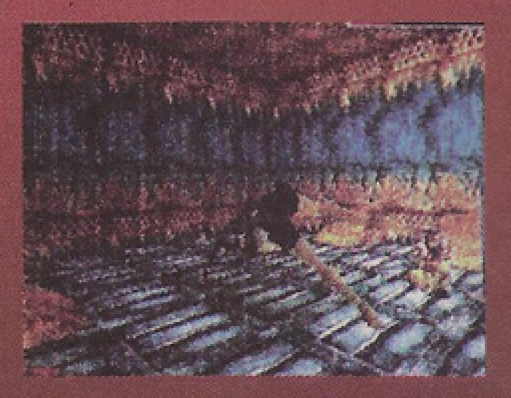


Nadá a través del pasaje, hacia la izquierda, y salí a la superficie junto a la caja flotante. Rellená tu medidor de aire, luego volvé a sumergirte.

Nadá bajo las cajas, luego salí a la superficie. Trepá, colgate de la derecha y accioná el interruptor. El cuarto se vacía.

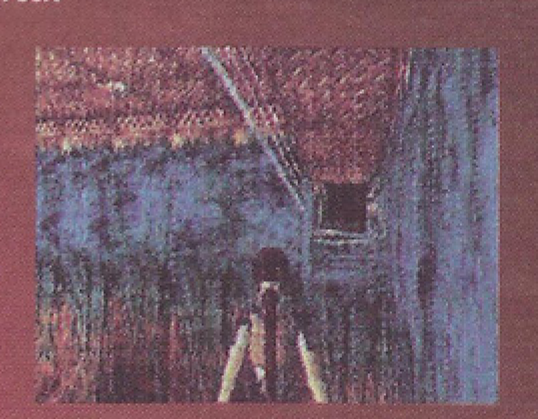


Saltá a la parte superior de la caja alta debajo del pasillo. Trepate a ella, y caminá por el pasillo hasta el cuarto.



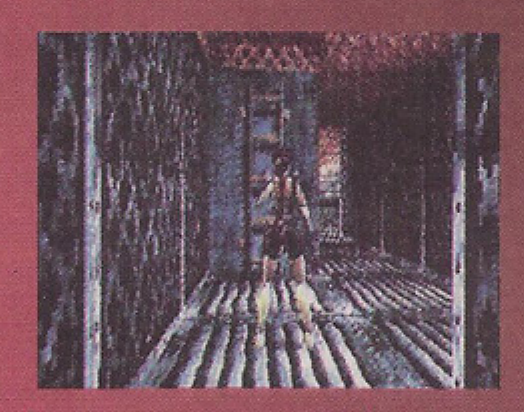
Tené lista tu arma porque un matón te espera en el cuarto abajo a la derecha.

Para abrir la puerta trampa, saltá sobre ella. Cuando se abra, parate en el borde y disparales a los matones en el piso de abajo. Cuando tengás paso libre, saltá hacia abajo, sobre la caja más alta.



Trepá a la parte superior de la caja alta bajo la pasarela y saltá a la abertura que está allá arriba en la pared.

Caminá hasta el final del vestíbulo, girá a la izquierda y mirá la puerta sellada. Acordate de ella, y mentalmente bautizala Puerta 1.

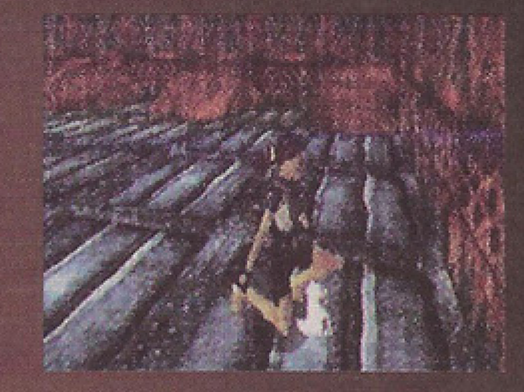


Date vuelta, andá al extremo del vestíbulo, y girá a la derecha. Girá a la derecha de nuevo en el pasillo oscuro. Encendé una bengala y caminá por el pasillo hasta que llegués a una escalera. Trepá por la escalera hasta el cuarto pequeño y accioná el interruptor que hay adentro.

Volvé al vestíbulo principal y dirigite a la derecha. Detenete en el vestíbulo a la izquierda. ¿Ves los cuatro quemadores? Buscá el interruptor después de los dos primeros quemadores. Fijate bien en él y llamémoslo ítem 2.

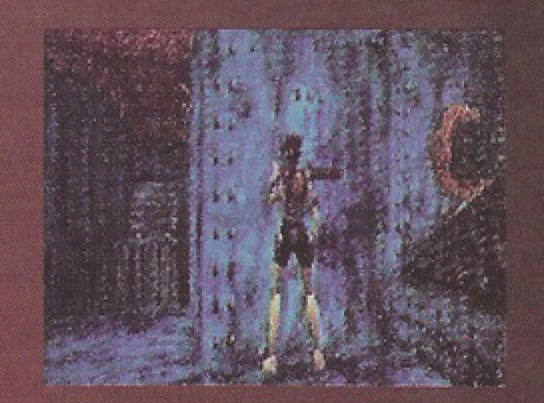
Seguí por el pasillo y girá a la derecha. Cuando llegás a una cornisa, trepá por ella y entrá al cuarto.

DRAGÓN DE MARFIL



Hay una estatua Ivory Dragon cerca de la pared más lejana. Pegate a la pared mientras vas a buscarlo, para evitar la puerta trampa en el medio del piso.

DRAGÓN DE JADE



Trepá a las cajas para llegar a la abertura alta. Al final del pasillo corto, girá a la izquierda, accioná el interruptor en la pared, y corré por el pasillo. Girá a la izquierda al final del pasillo y saltá por la puerta abierta (hay un timer, así que hacelo rápido). Una vez adentro, zambullite en el agua y nadá hasta el cuarto abierto. Adentro hay una estatua Jade Dragon ...y también un tiburón y barracudas. ¿Necesitamos decirte que salgás rápido?

Parate delante del interruptor, miralo bien, y acordate que va a ser el ítem 3. Anotalo si querés, porque se viene una prueba re-difícil.

AQUÍ VIENE LO DIFÍCIL

Cuando accionás el interruptor 3 que está delante tuyo, los dos primeros que-

madores se apagan. Cuando están apagados, corré hasta el vestíbulo con los quemadores y accioná el otro interruptor (2). Ahora corré a la Puerta 1, que está abierta, y entrá por ella para accionar el interruptor dentro del cuarto. Luego corré de vuelta a este interruptor (3) y accionalo otra vez. Corré al vestíbulo de los quemadores y deberías llegar justo al final antes que las llamas se vuelvan a encender. Acordate del orden: 3, 2, 1, 3.

Dicho así parece fácil, pero seguramente vas a ser alpiste varias veces antes que lo consigas. ¡Animo, fiera, que se puede hacer!

Cuando has tenido éxito en pasar por el vestíbulo de los quemadores, accioná el interruptor al final para abrir la puerta...¡y salvá tu juego!



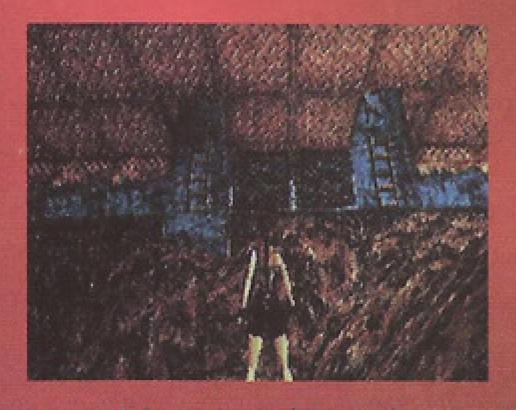
Cuando la puerta se abre, NO saltés al agua. En cambio, armá tu lanzaarpones y entrá despacio al agua hasta que la barracuda esté a tiro. Matá ese bicharraco dientudo.

Zambullite al agua y nadá a través de tres cuartos. En el tercer cuarto hay un interruptor. Accioná el interruptor, nadá de vuelta al primer cuarto, y tirá del interruptor que abre la escotilla de escape en el tercer cuarto.

Una vez que estás fuera del agua, andá hasta el final del pasillo. Dejate colgar y tirate al cuarto que está abajo (llamémoslo Cuarto 1). Dejate caer en el cuarto que está debajo del Cuarto 1 (lo vamos a llamar Cuarto 2). Dejate deslizar hasta la parte inferior del Cuarto 2 y buscá un agujero alto en la pared. Acercate y mové un cajón para ponerlo debajo.



Parate en el cajón y trepá hasta el cuarto. Dentro del cuarto vas a encontrar un interruptor. Accionalo para que se produzca un derrumbe de rocas. Trepá de nuevo al Cuarto 1 y enfrentá las dos aberturas que acaban de revelarse.



Trepá hasta el agujero a la derecha. En el cuarto siguiente, al que llamaremos Cuarto 3, buscá la abertura contra la pared de la derecha. Dentro de la abertura hay un interruptor. Accionalo y se va a abrir una puerta. Saltá de vuelta al Cuarto 2. Ahora saltá por la abertura que está junto a la que acabás de dejar.

Llamémoslo Cuarto 4. Entrá en él, trepá a la parte superior de la montaña de rocas y por el agujero en el techo. Digamos que este último es el Cuarto 5. En él hay un interruptor: accionalo.



Volvé al Cuarto 2 y saltá dentro del agujero en la pared.

Al final del vestíbulo, vas a descubrir que el cuarto está ahora lleno de agua.

Saltá al agua y nadá por la superficie hasta que oigás que se acerca un hombrerana. Salí del agua, sacá tus armas, y reventalo cuando salga a la superficie: es como tirarle a un pato en el agua.

Volvé a tirarte al agua y nadá hasta el pasaje en la parte inferior. Cuando salís a la superficie al final del pasaje, tené lista la escopeta. Hay dos pistoleros esperándote. Cuando hayás eliminado a los dos, juntá los ítems en el cuarto, accioná la palanca, y salí del nivel.

BUENA SUERTE

Lara tiene ahora la mayor parte del arsenal que necesita.

El resto tenés que descubrirlo vos. ¡Que te diviertas mucho!

DRAGÓN DE ORO

Cuando llegués al segundo interruptor, vas a ver una estatua (Gold Dragon). No la agarrés todavía. En cambio, nadá hasta la superficie, conseguí algo de aire, y salvá tu juego.

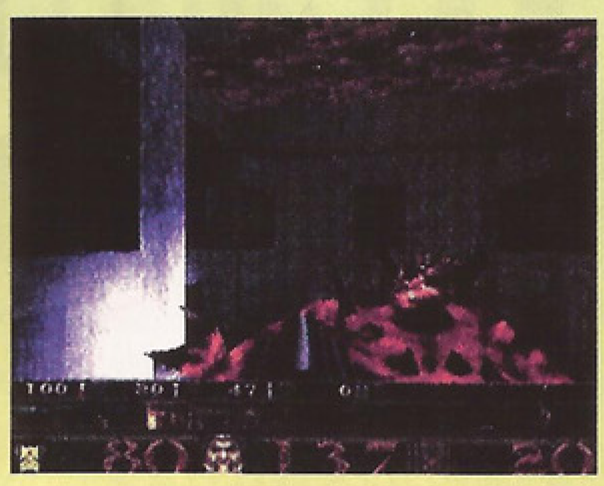
Volvé a la estatua, y cuando la agarrés, vas a ver que entran barracudas al cuarto. Subí a mil a la superficie y salí del agua.

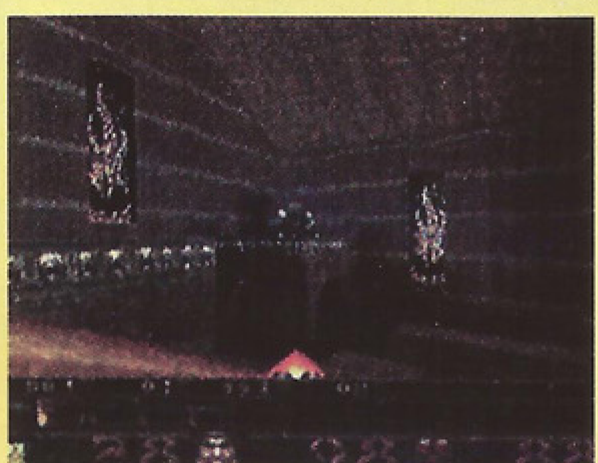
Editor: Sega • Tema: Tiros en corredores • Jugadores: 1
Gráficos: 6 • Sonido: 8 • Diversión: 7 • Jugabilidad: 7

QUAKE

La escasa cantidad de games para los dueños del Saturno significa que cualquier novedad es bienvenida, y esto es lo que ocurre en el caso de Quake. El esperado game que todavía hace vibrar las PC e Internet ha llegado a tu hogar... pero no festejés demasiado. Por supuesto, hay abundancia de demonios reventados y macabras escenas de cabezas que vuelan por el aire, pero la base técnica de los gráficos echa todo a perder. A veces las cosas están tan borrosas y llenas de pixeles sueltos que solamente ves un revoltijo de formas. Nada que ver con el alucinante game de PC. Para colmo, el factor que hizo nacer Quake-maníacos por todo Internet está ausente: este game no es compatible con Sega Netlink, y no hay games para muchos jugadores en el disco. ¡Estás solo con tu arma, fiera!

Los Gráficos - Con todos esos pixeles desparramados por ahí, los veteranos seguramente podrán reconocer y jugar el game, pero los recién llegados lo van encontrar muy borroso: parece PC Quake en una computadora de baja definición.





Los Sonidos - Hay varios efectos copados, como un coro de voces al fondo que te pone la piel de gallina. Pero todos los gritos de los monstruos parecen iguales, y la música tiene poca fuerza.

Los Controles - Controlar a tu personaje requiere bastante práctica, especialmente cuando se trata de atacar enemigos por arriba o por debajo tuyo. Y como no podés mantener el Run Mode todo el tiempo, a veces te da la sensación que estás jugando siempre bajo el agua.

Si nunca jugaste Quake antes, y solamente tenés un Saturno: no te podés equivocar con este juego. Pero para los demás, el game es una desilusión.

ENEMIGOS Y COMO ELIMINARLOS

SHAMBLER
Arma más efectiva: Super Nailgun

DEATH KNIGHT
Arma más efectiva: Super Nailgun

FIEND
Arma más efectiva: Super Nailgun

ZOMBIE
Arma más efectiva: Grenade Launcher

KNIGHT
Arma más efectiva: Super Shotgun

SCRAG
Arma más efectiva: Super Shotgun

OGRE
Arma más efectiva: Rockets

✣ En el Grisly Grotto, eliminá a este ogro, después el que está abajo y a la izquierda tuyo. Ahora seguí las escaleras hasta que puedas saltar a donde eliminaste al primer ogro... ¡ahí hay una Super Armor en esta zona secreta! ✣ Para derrotar al Lava Monster en The Door to Chthon, subí por el elevador, luego corré en el sentido contrario a las agujas del reloj alrededor del monstruo, y activá dos de los tres interruptores del piso. Antes de activar el tercer interruptor (que está ubicado delante del monstruo) asegurate que los dos electrodos a la izquierda y a la derecha del demonio han terminado de bajar. ✣ Si te parece que hay algo que te está esperando a la vuelta de una esquina, tirá algunas granadas para que reboten contra la pared de atrás, y se desvíen hacia tus enemigos ocultos.

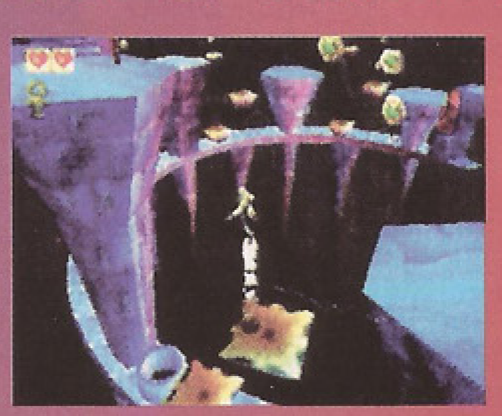
Editor: Crystal Dynamics • Tema: Acción y Aventura • Jugadores: 1
Gráficos: 8 • Sonido: 7 • Diversión: 8 • Jugabilidad: 8

PANDEMONIUM

¡Convertite en un aprendiz de hechichero (mejor dicho, dos) para arreglar el desastre que hiciste con tu magia negra!

Pandemonium es una buena versión de su antepasado para PlayStation, y te va a poner en el cuerpo de dos aprendices de hechicero que conjuran un espantoso bolonqui cuando accidentalmente se equivocan de hechizo. Podés jugar como Nikki o como Fargus, para tratar de corregir la magia negra que has creado.

A través de sus 18 niveles llenos de ogros violetas, flores antropófagas, lagartos-rinoceronte agresivos, y más, vas a tener que saltar sobre las cabezas de los enemigos, hacer complicados saltos, descubrir gemas para revelar rondas de bonus, juntar "power-ups", y todas las otras diversiones clásicas de los juegos de plataformas. Las habilidades especiales que tiene cada personaje y el innovador diseño de los niveles ofrecen abundante entretenimiento, mientras que los gráficos lindos y la jugabilidad satisfactoria (aunque no muy original, ojo) lo convierte en una buena opción para la mayoría de los gamemaníacos.



Repetimos: aunque Pandemonium es un buen game, no esperés nada muy original ...hay montones de títulos similares en este género. Pero para los dueños de Saturno, Pandemonium puede ser uno de los mejores títulos por ahora.

Los Gráficos

Si bien los gráficos de Pandemonium no están tan copados como en su hermano de PlayStation, son superiores a la mayoría de los games de plataforma para Saturno. La cámara que se desplaza constantemente para cambiar sus ángulos de toma mantiene la variedad. Los fondos son alucinantes, y nos hacen olvidar que los sprites de los personajes son bastante pobrecitos.

Y en cuanto a su tridimensionalidad, no esperés nada parecido a la libertad de Mario 64, ni a la velocidad de Nights. Es un lindo juego ...punto.

Los Sonidos

Aquí sí tenemos una versión igual a la del PlayStation ...lo que es una lástima. La música tonta y los efectos especiales parecen piolas al principio, pero cuando estás jugando un rato son un re-plomazo. La buena noticia es que el sonido es más nítido y claro en esta versión para Saturno.

Los Controles

Es una lástima que con dos personajes tan movedizos y con una variedad de movimientos interesantes, los controles tengan una respuesta tan lenta a veces, por ejemplo cuando Nikki hace su salto doble. Dicho de paso,

Fergus es un personaje con menos habilidades, y al final tiene poco para ofrecerte ...a menos que prefieras usarlo para hacer más difíciles las cosas si sos un campeón.

Passwords

Los passwords para "power-up" que tenía la versión del PlayStation funcio-



nan también para la versión Saturno.

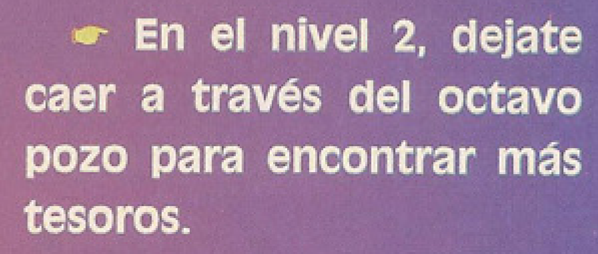
Probá ingresar estos códigos en la pantalla Password: HARDBOY, para conseguir invencibilidad, VITAMINS para obtener 31 vidas, o BORN-FREE para seleccionar los niveles.



Estrategias

☛ En el nivel 3, saltá al interior del pozo justo por debajo de la primera columna y tratá de juntar tantas monedas como sea posible mientras usás el doble bonus.

☛ Tené paciencia cuando enfrentés al primer Boss, Shroom Lord. Es sólo cuestión de tiempo antes que consigás encender su fuego. Usá a Nikki para este nivel y hacé tu doble salto para lograr la victoria.



☛ En el nivel 2, dejate caer a través del octavo pozo para encontrar más tesoros.

☛ Derribá todo lo que puedas, entrá en todas las grietas y lugares estrechos sin miedo, y saltá por todas partes de la pantalla. Nunca sabés qué podés encontrar o dónde lo vas a encontrar.

☛ Cuando luchés con el segundo Boss, Goon Honcho, pisotealo, haciendo que Nikki le salte sobre la cabezota.

☛ En las partes de bonus, Fargus es más eficiente para seguir adelante que Nikki. Su ataque Cartwheel es útil contra las paredes y cuando recogés monedas.

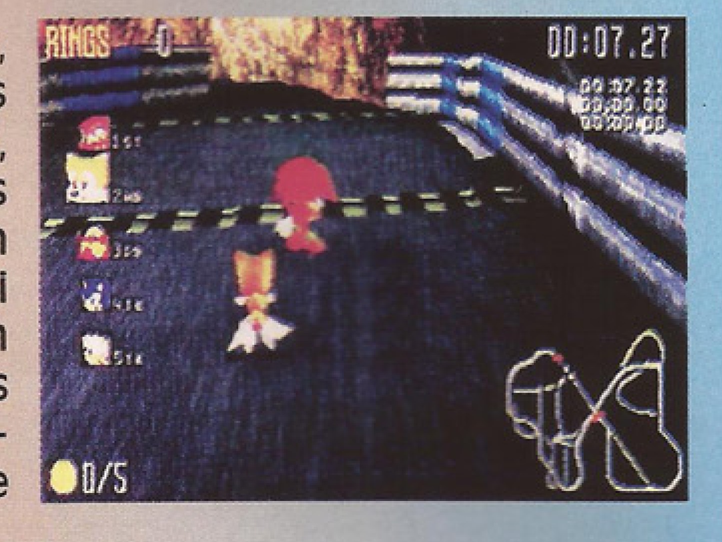
☛ En el nivel 4, una vez que conseguiste el Freeze Power-up (poder de congelar) ni se te ocurra cambiarlo por otra arma diferente. Congela a los enemigos hasta que los puedas romper en pedacitos. Esto te va a venir re-bien contra las arañas gigantes en lugares estrechos.

Saturn

Editor: Sega • Tema: Carreras • Jugadores: 1 o 2
Gráficos: 6 • Sonido: 5 • Diversión: 5 • Jugabilidad: 6

SONIC R

• Usá el movimiento especial de tu personaje, como el salto doble de Sonic, presionando dos veces el Botón A. Te ayuda a saltar las curvas cerradas y los obstáculos acuáticos.



La idea básica es simple: Sonic, Tails, Knuckles y Amy, además de cinco personajes ocultos, recorren las cinco pistas complicadas de Sonic R en una furiosa carrera a pie. Si juntás anillos, estos abren atajos y caminos a Chaos Emeralds, mientras que encontrar monedas te permite descubrir finales especiales.

Pero desde ya te aseguramos que este nuevo juego va a poner a prueba... tu paciencia. Tiene controles malos, música horrible, y problemas gráficos a montones. Vamos a desmenuzar todo lo que no nos gustó.



• Los botones L y R te ayudarán a pasar por los ángulos muy cerrados.

Los Gráficos

Los problemas hacen, entre otras cosas, que jugar de a dos sea más una prueba para tu paciencia que para tu habilidad. Por otro lado, el horizonte casi no se vé, y los efectos de transparencias son un pegote que pusieron con la esperanza de disimular el desastre.

Los Sonidos

• Cuando pasás a los oponentes, saltá. Si los chocás, te vas a demorar y ellos se quedan tan frescos.

Todos los efectos están reciclados de juegos pasados. Y las cancioncitas llenas de alegría barata dan ganas de vomitar.

Los Controles

Eso sí, el control responde tan bien... que es un asco: a velocidades altas, es casi imposible correr en línea recta.

• Si estás ahorrando anillos para abrir un portón, no pisés un acelerador... ¡te los quita a cambio de la velocidad que ganás!

La "R" del título probablemente se refiere a "Racing" (carrera) pero más bien debería querer decir "Ridículo" o a lo mejor "Rechazado". Un consejo, si sos fana de Sonic, puede valer la pena alquilar este jueguito, y ver algunas opciones y secretos piolas. Pero con tantos defectos, ni da para comprarlo.

• Cuando Tails hace su movimiento de helicóptero, puede volar solamente durante unos tres segundos: ¡no te quedés paveando sobre el agua cuando empieza a caer!

Saturn

Editor: Sega • Tema: Tiros • Jugadores: 1 o 2 (por NetLink)
Gráficos: 8 • Sonido: 9 • Diversión: 10 • Jugabilidad: 9

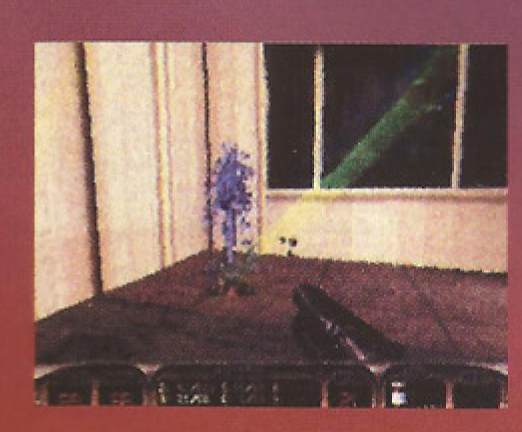
DUKE NUKEM 3D

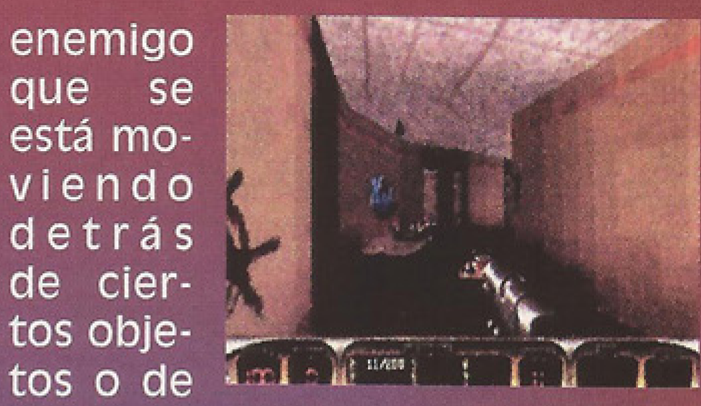
Duke Nukem 3D, lo máximo en el género de juegos de tiros en primera persona, finalmente ha llegado al Saturno, y tenemos el placer de anunciarles que la conversión es casi perfecta: toda la sangre, las bailarinas, y la acción re-intensa que tanto disfrutamos en las PCs siguen intactas en la versión del Saturno.

Por si todavía no te enteraste, vos tomás el papel de Duke Nukem, un soldado con muy poca paciencia para sus enemigos y con un gran amor por los "fierros" de alto calibre. Tu misión es librar a la ciudad de Los Angeles (que está hecha bolsa por un desastre nuclear) de los extraterrestres invasores, lo que significa que los escenarios del juego están en su mayoría basados en el mundo real: cabinas telefónicas, baños, cloacas, discotecas, cines, bares... vas a encontrar todo esto y más mientras explorás los 28 niveles de Duke Nukem 3D.

Los Gráficos

Aunque hay algunos problemitas, por suerte los gráficos no están muy lejos de los que disfrutamos en la versión PC. A veces las estructuras no son tan maravillosas como en el juego para computadora, y otras veces vas a ver al enemigo que se está moviendo detrás de ciertos objetos o de una pared. ¡Pero el game está tan bueno, que no te van a importar esos detalles!





⇨ En el Red Light District, la tarjeta de acceso roja está en el bar, entre la mesa de pool y la discoteca. Buscá debajo del mostrador a la derecha de la caja registradora, y vas a encontrar una puerta secreta en la pared cerca del piso. ⇨ Cuando veás una grieta bien definida en la pared, reventala con un cohete RPG para derribar la pared y descubrir nuevas zonas. ⇨ Podés encontrar la primera zona secreta en el juego si saltás sobre el cajón después de eliminar al primer alien. Saltá sobre el borde de la ventana a la izquierda del cajón, luego saltá a través de la segunda ventana desde la derecha. ⇨ Usá el Holoduke para atraer hacia él el fuego de los enemigos mientras vos te les acercás por detrás sin que te vean. ⇨ Para obtener salud (Health) rápido, reventá un hidrante, luego parate sobre el agua que sale mientras presionás el botón C. ⇨ El Jetpack te va a venir bien cuando necesités salir de las cloacas (Sewer): buscá el agujero por el que caíste y encendé el Jetpack para salir volando hacia arriba.

El Sonido

Los ruidos están mejores todavía que los gráficos: el lenguaje de Duke sigue siendo horrible, las explosiones rugen en tu equipo, los extraterrestres aúllan que da miedo, y las escenas sangrientas hacen ruiditos escalofriantes...

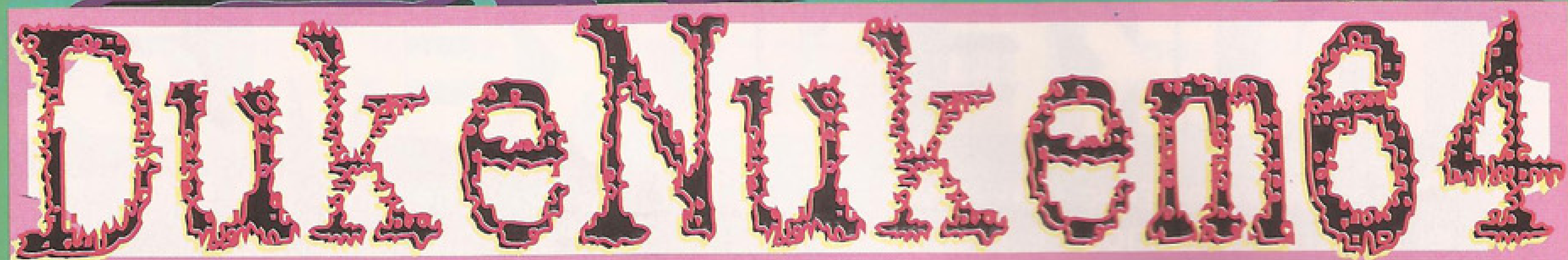
Los Controles

Manejarte por esta ciudad destrozada es re-fácil, y reventar a tus enemigos, incluso desde lejos, resulta satisfactoriamente sencillo. Ojo: recambiar las armas te puede llevar algo de tiempo... y si no estás atento, te puede costar la vida. ¡Y bueno, si fuera todo una pavada, no sería divertido!

Resumiendo, Duke Nukem vuelve a traer todo lo que horroriza a padres y maestros: violencia, sexo, vulgaridad, además de humor y originalidad. Decididamente, diversión para rato para los dueños del Saturno.

¡LO MEJOR QUE HA LLEGADO AL SATURNO EN MUCHO TIEMPO!

Editor: GT Interactive • Tema: Tiros por corredores • Jugadores: 1 a 4
Gráficos: 8 • Sonido: 8 • Diversión: 8 • Jugabilidad: 8



DukeNukem64

Duke Nukem 3D para las PC era solamente uno más de los games de tiros por corredores, pero tenía algunas cosas que lo separaban del montón: un humor tosco y vulgarote, algunos chistes bastante graciosos, y una onda roñosa que le daba "un no sé qué, viste". Pero Duke Nukem 64 perdió bastante de todo este toque especial cuando le suavizaron ciertos elementos, y se convierte en uno más de esta serie de clones de Doom.

No es solamente la falta de novedades: Duke 64 tiene algunos niveles y armas exclusivos. Pero después de unos cuantos minutos, vas a sentir que ya jugaste todo esto antes cuando se llamaba Doom. O Hexen 64. O Turok: Dinosaur Hunter. Suponemos que ya pescaste la idea, ¿no?

Duke es un game bastante bueno y bastante divertido, pero no inventa nada ni agrega nada. Si tuviera una onda más adulta como su origen en PC, hubiera resultado más discutible y mucho más interesante.

LOS GRÁFICOS

Ni fu ni fa: las malas noticias son algunos errores como mutantes enemigos borrosos, mientras los humanos (incluyendo algunas chicas) aparecen formados por bloquecitos y triangulitos. Por otro lado las explosiones están joya.

LOS SONIDOS

Siguiendo el proceso de "suavizado" de la versión PC, las exclamaciones de Duke suenan muy tímidas comparadas con las que ya conocemos. Pero los gritos de los moribundos, gruñidos y explosiones van a hacer temblar tus parlantes.

LOS CONTROLES

Tenés que reconfigurar el joystick analógico en seguida o el juego se vuelve una porquería. En cuanto al arma, tu puntería tiene que ser perfecta para darle a algo. Aparte de eso, los controles son fáciles de manejar.

Seguramente ya captaste la onda: aunque podés jugarlo y divertirte, Duke necesitaría mejoras en jugabilidad y otros atractivos. Y gracias a que le sacaron cierto humor negro, no hay nada que lo diferencie de otros games de tiros.

ESTRATEGIAS

⇨ En el baño, destruí el inodoro, y luego clicá sobre la pared para revelar una zona oculta con Pipe Bombs, Holodukes y más.

⇨ Cualquier grieta en la pared puede ocultar una zona escondida. Usá Pipe Bombs o el lanzador de granadas para abrirlas.

⇨ Montones de Power-Ups están apenas a un saltito de distancia, como un Atomic Health que podés encontrar encima de un proyector de cine.

⇨ Una de las armas que debés aprender a dominar rápidamente es el lanzador de granadas. Aprendé a tirar en ángulo para que las granadas reboten contra la pared y revienten al otro lado de una esquina.

⇨ Todos saben que podés saltar a la primera cornisa en Hollywood Holocaust y girar a la derecha para agarrar el lanzador de granadas. Pero si te quedás en la cornisa delante del cajón, y luego lo seguís hasta el tacho en llamas, vas a conseguir un "power-up" Atomic Health.

Editor: T·HQ • Tema: Lucha • Jugadores: 1 a 4
Gráficos: 8 • Sonido: 7 • Diversión: 9 • Jugabilidad: 9

WCW vs. NWO
•world tour•

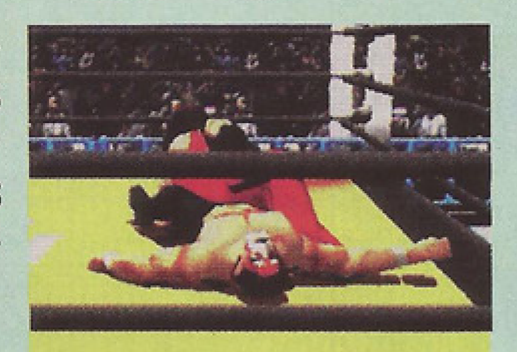
WCW vs. NWO World Tour es probablemente uno de los juegos de lucha libre con mejor jugabilidad. El game lleva a tu hogar a estos grandotes con todas sus tomas teatrales y toda la emoción de este "deporte" (o mejor deberíamos decir espectáculo) que tiene muchos fanas en todo el mundo.

EL JUEGO

Los participantes tienen muchas opciones: encuentros en Singles, Tag Team, Handicap y Battle Royal, además de desafíos Tournament, League y WCW vs. NWO. El game también te ofrece la opción de comandar a más de 45 profesionales del cuadrilátero, incluyendo a "Hollywood" Hulk Hogan, Diamond Dallas Page, y los Outsiders. Lo que distingue a este game de sus rivales son sus controles increíbles y repertorio sin igual de auténticas tomas de lucha. Desde los simples martinetes hasta complejas llaves invertidas, ni Rubén Peuchele podría agregarle más opciones.

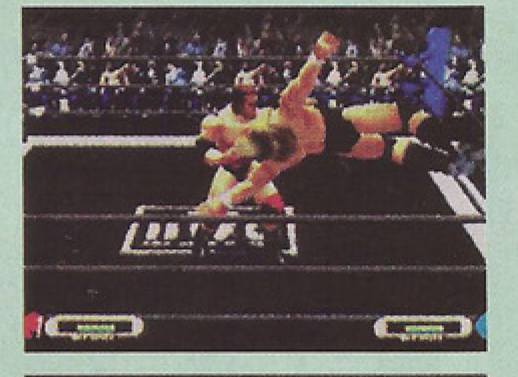
LOS GRÁFICOS

Aunque los luchadores no están totalmente bien proporcionados (por ejemplo, Rey Mysterio Jr. y The Giant tienen el mismo tamaño), sus movimientos están perfectamente detallados, y se agarran sus miembros lastimados y sangran con mucho realismo.



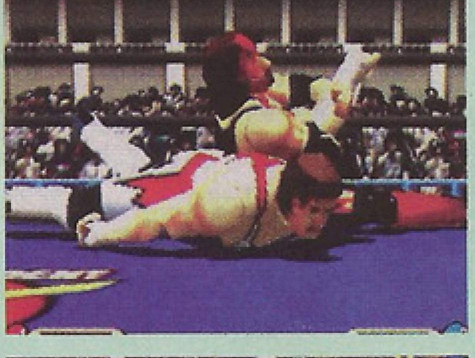
LOS SONIDOS

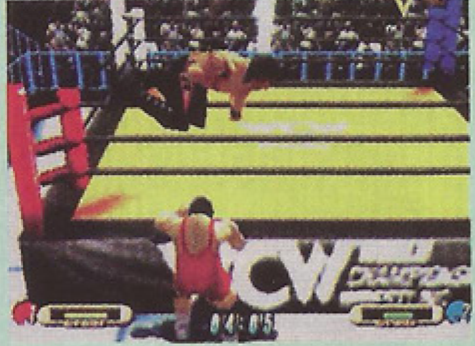
Podés oír las expresiones de dolor cuando los luchadores dan y reciben en el ring. Pero alguien debería estrangular al que le puso esa música al juego.



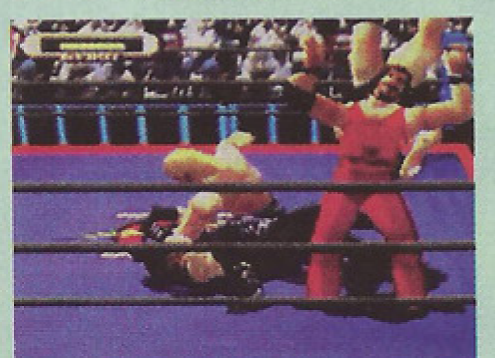
LOS CONTROLES

Volteos, pruebas de fuerza, y un Momentum Meter o medidor de impulso se combinan para dar a los jugadores un control increíble de lo que ocurre en el ring. El único problema es que en los encuentros de cuatro jugadores, no podés golpear a los oponentes que están agarrados hasta que terminan su toma.

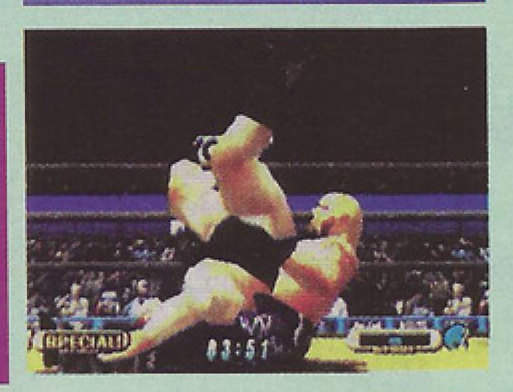




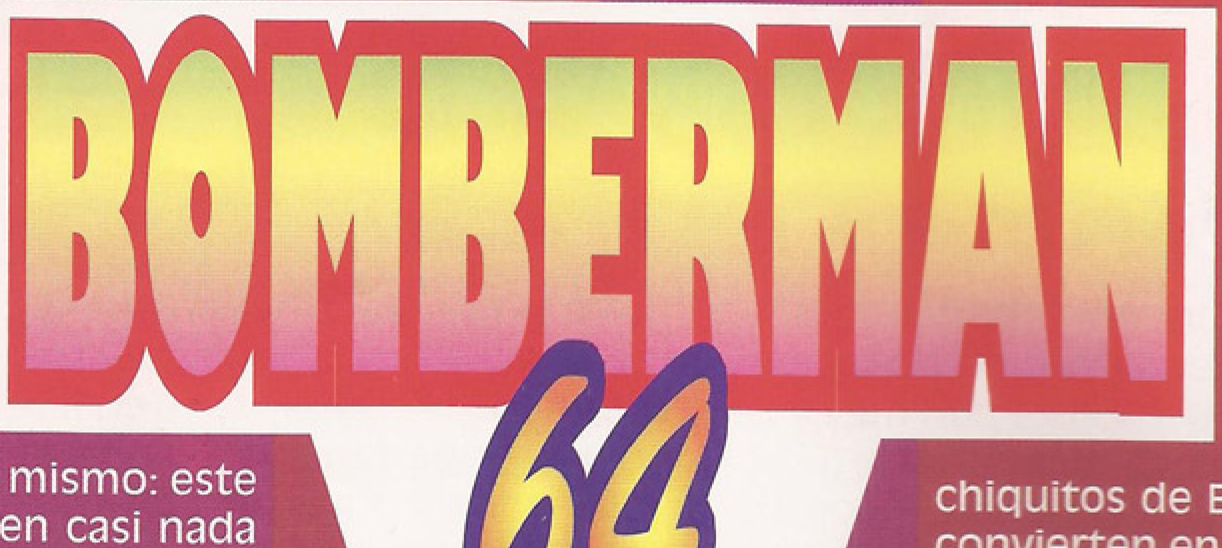
Es un juego indispensable no solamente para los fanáticos de la lucha libre, sino para todos los que se copan con los games en que llueven piñas, patadas y demás. Conseguí una copia de WCW, y reventá a tus amigos contra el piso ...¡virtualmente, claro!



✷ Durante los encuentros en modo Tag Team, mantené a tu oponente en una esquina y mantené la presión con Tags frecuentes. ✷ Cuanto más tiempo sostenés presionado A durante una toma, más poderoso será el movimiento que realizás. ✷ Si tu oponente está fuera del ring y vos todavía estás adentro, parate contra las cuerdas de cara hacia él. Presioná el direccional hacia tu oponente y tecleá A para realizar un ataque de alto riesgo. ✷ Cuando tu oponente está en el suelo, parate junto a su cabeza o pies y tecleá A para hacer una llave de sumisión. ✷ Cuando corrés hacia el poste del rincón, tecleá A para saltar sobre las cuerdas y rebotar contra tu oponente con un ataque volador. ✷ Si tu oponente está del otro lado de las cuerdas sobre el ring, parate cerca de él y presioná A para devolverlo al ring con un Suplex.



Editor: Nintendo • Tema: Acción / Aventura • Jugadores: 1 a 4 • Gráficos: 9 • Sonido: 8 • Diversión: 9 • Jugabilidad: 7



Preparate para divertirte de nuevo con Bomberman, esta vez con la versión Nintendo 64. Pero no esperés más de lo mismo: este game no imita en casi nada a los anteriores games del bombarderito. Bomberman 64 deja de lado las detonaciones lineales tradicionales en favor de explosiones circulares, o sea, las bombas explotan como bombas reales en medio de una pequeña nube de fuego. Otra pequeña diferencia es que tu bombardero cuenta inmediatamente con Power-Ups. Por ejemplo, siempre podés patear y transportar bombas, habilidades que antes solamente podías conseguir juntando íconos.

Pero hay una cura para los que sientan nostalgia por la vieja y querida fórmula antigua. El Story Mode de Bomberman ofrece suficiente estrategia, emociones, y rompecabezas para enganchar a la mayoría de los gamemaníacos. Es casi como Super Mario con bombas, y no te podés equivocar si elegís comprar este juego.



- ✳ Diversiones variadas en un game que vale la pena probar
- ✳ No podés leer algunos carteles a menos que les bombardées el hielo primero.
- ✳ En la Greedy Trap, lanzá tu bomba en ángulo hacia las escaleras y llegará al nivel más bajo, con lo que podés atontar a tus oponentes.
- ✳ En los pozos de lava, está atento a las sombras que indican que te están tirando bombas grandes. Caminá hacia enemigos difíciles de reventar y dejá que reciban todo el impacto.
- ✳ En el campo, las bombas son invisibles. Tratá de despejar las rocas, luego pateá las bombas a través del pasto hasta tus oponentes.
- ✳ Cuando tenés bombas múltiples y el ícono de bomba remota, poné una línea de bombas alrededor de los enemigos difíciles, luego caminá hasta una distancia segura y detoná las bombas.
- ✳ Lo mejor en el nivel de escaleras es dejar caer tus bombas desde arriba. Si atontás a tu oponente, dejá caer otra bomba.
- ✳ En la primera zona, usá los pilares para hacer rebotar las bombas contra ellos. ¡En realidad, podés hacer rebotar las bombas contra casi cualquier objeto!

Los Gráficos

Aunque los gráficos en el Story Mode son buenos, los gráficos más chiquitos de Battle Mode te convierten en candidato para el oculista. Las explosiones son lindas y coloridas.

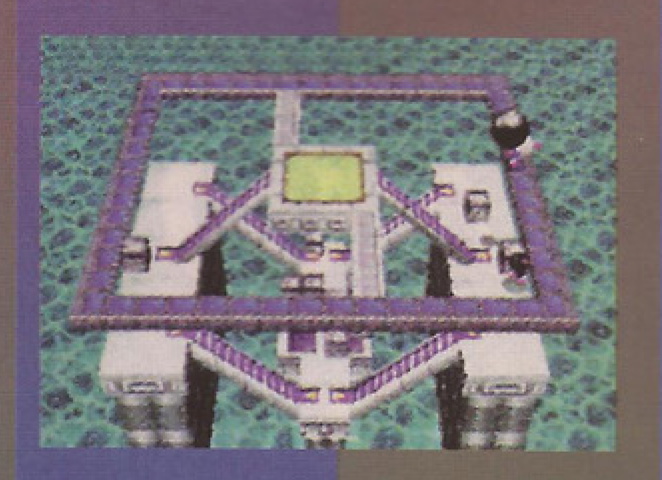
Los Sonidos

Es uno de los puntos más flojitos: los gritos de dolor de Bomberman son ridículos, y la musiquita es re-infantil...¡Puaj! Hasta las explosiones suenan débiles.

Los Controles

Si te pensás que vas a controlar este game como los anteriores Bomberman, te vas a llevar una triste sorpresa. Mejor que te acostumbrés pronto al joystick analógico. El joystick funciona bien en Story Mode, pero en las partes más activas de Battle Mode, es un plomazo.

A pesar de algunas críticas, te recomendamos este game: todas las versiones son copadas. Los distintos modos te ofrecen diversión segura, para un jugador o para varios.



Editor: Midway • Tema: Acción y lucha • Jugadores: 1
Gráficos: 9 • Sonido: 8 • Diversión: 8 • Jugabilidad: 8

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
SUB-ZERO

Mortal Kombat Mythologies llega a los Nintendo 64 en una versión apenas un poquito distinta de su versión para PlayStation. Mythologies cuenta la historia de Sub-Zero, y combina misiones llenas de desafío, con elementos de un game de lucha con los típicos fondos de "scroll" lateral. La característica más original del game es que podés acumular puntos de experiencia (como si fuera un RPG) que te permiten hacer que Sub-Zero realice movimientos especiales a medida que avanza el juego. Otro detalle especial es que el game es compatible con el uso de Rumble Pak... aunque este dispositivo añade algunos temblores al game pero no agrega mucho a las sensaciones del juego (a diferencia de otros games como Star Fox 64, por ejemplo).

Los Graficos

Los fondos son una masa, especialmente en los últimos niveles. Los personajes lucen muchos detalles, y no se aprecian algunos problemas ocasionales que molestaban en la versión para PlayStation. Lástima: a diferencia de Mythologies para el PlayStation, esta versión no trae escenas de Full Motion Video.

Los Sonidos

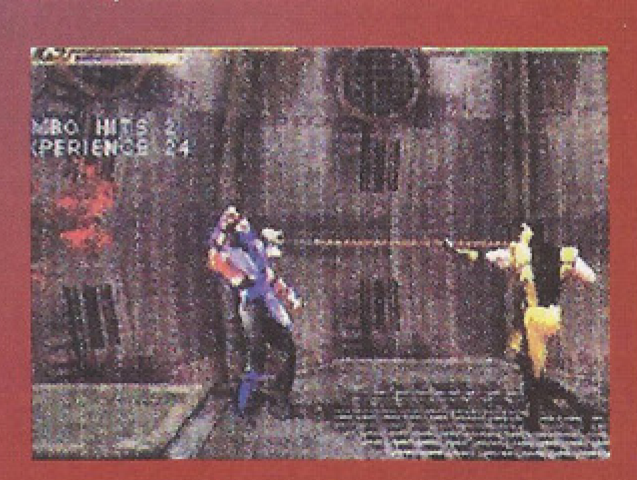
La música fantasmagórica encaja perfectamente con cada etapa. Pero por otro lado, los efectos de sonido están pobrecitos: les falta fuerza y sobre todo variedad en los chillidos, gruñidos y lamentos de los distintos personajes.

Los Controles

El juego de lucha en sí tiene los mismos controles que MK3, inclusive los mismos combos. El control de los movimientos responde bien. Sin embargo vas a empezar a maldecir cuando quieras hacer saltos de precisión y algunos movimientos especiales... sobre todo cuando estás en una situación peligrosa.

Los mayores defectos de Sub-Zero son enemigos demasiado fáciles o demasiado difíciles (los matás o te matan en pocos segundos), y las misiones (nueve) recomplicadas. Pero nadie puede negar que es un excelente título de acción y plataformas, que da una vuelta de tuerca piola a los juegos de lucha de MK. Recomendado para todos: fanas de MK, de los games de lucha, de los games de acción, etc.

★ Cuando derrotés a Scorpion en la primera misión, parate al lado de él y presioná →, ↓, →, High Punch. Podés hacer esta Fatality con otros personajes en el game, también. ★ ¡...Pero cuando te enfrentés a Scorpion la segunda vez, preparate para su Scorpion Spear, Teleport Punch y todos los golpes que tenía en Ultimate Mortal Kombat 3! ★ Para derrotar a los guardaespaldas de Quan Chi, esperá que caminen hacia vos. Cuando lo hagan, ejecutá tu golpe Ice Clone (presioná ↓, ←, Low Punch) y luego acabalos con un Uppercut o un combo. ★ Baratito pero eficaz: congelá a un enemigo, parate cerca, y tecleá rápido High Punch. Vas a hacer un combo de seis impactos y de paso juntás puntos de experiencia. ★ En la misión Prison of Souls, acorralá a un guardia contra un cerco eléctrico y caminá contra él. Va a estar fiambre en segundos. ❑ En la misión Water, usá las anguilas eléctricas como armas. Por ejemplo, congelás a un monje, lo empujás al agua, y dejás que las anguilas hagan el resto.



Cartas

Hola, amigos de Action Games:
Soy yo de vuelta, Cano Emmanuel, de Moreno, pcia. de Bs. As. Como en todas mis cartas contesto unos desafíos.
1 - **Weapon Lord** *(Sega)* - Para Sergio, revista 63.
selección de escenario: mantené ABC y start (mantené por 3 seg. A=B+C+), sirve para cambiar tu poder.
En la pantalla de Selec chose filster, apretá y mantené A+B+C, hace circular para ambos sentidos, soltar ABC y presionar A.
2 - **S. Hang-on** *(Sega)* - Para Marco, revista 63.
Password para ver la final:
6FF3F546F35564FFO5LPiMFjMFjEDGH
3 - **Gargolas** *(Sega)* - Para Gerardo, revista 64.
Saltar de nivel: con el juego en pausa, apretá AB → ACA ↓ AB → A.
Recargar energía: con el juego en pausa, apretá AB → ACA ↓ A → BA
MK3U: Secret, cheats y killer codes: AC ↑ B ↑ Ba ↓
Peleas súper rápidas: mata (en cualquiera de los 4 destinos) al primer peleador y, en cuanto empieza la 2ª pelea en el control 2 presioná start y start en el control 1 y verás que tu foto avanza, realizado este truco a Shao Khan y aparece una de kano's que no te lo imaginás.
Eart Worm Jim 2
Lombrices x 10: CACACACACAC
Triple gun x 500: CCCCAAACC
al nivel 2: AACCBBAA
Bubble gun x 10: CCCCAABB
Recargar energía: ABCABCAB
Laser gun: CCCCAAAB
Super gun: CCCCAABC
Claridad: AAAABBBB
Teledirigible House gun x 3: CCCCAABA
4 - **Golden Axe III** *(Mega)* - Para Ariel, revista 64
9 créditos: elegí el modo arcade, con un jugador y en la pantalla de selección de personaje B+A y C simultáneamente.
Súper peleas: en el modo versus, mantené el adversario en el ángulo y dale piña y patadas, etc.: CC, B+C.
NBA Jam T.E.: en la pantalla Tonight's match up:
Porcentaje de encestado: ↑ ↑ ↓ ↓ B
Manos rápidas: ← ← ← ← A →
agarra la pelota antes de que entre al arco: → ↑ ↓ → ↓ ↑
Súper volcada ← → ABBA
Súper bloqueo: ↓ → ABA → ↓
Pase teleport: ↑ → → ← A ↓ ← ← → B
Cancha resbaladiza: AAAAA → → →
Nota: se pueden usar varios a la vez.
Tazmania
Invencibilidad y selección de fases: presioná y mantené A+B+C con start en ambos controles. Comenzá un juego y presioná start y apretá B para ser invulnerable y C para pasar de nivel.
5 - **Out run** *(Mega)* - Damián, revista 64
Sacar el Virtual Formula, sólo tenés que apretar en la pantalla de presentación ← → ← → BC A start.
Quake *(PC)*
Impulse 9: te da todas las armas y llaves.
Impulse 11: te da una de las 4 ruinas.
Fly: activa el modo de vuelo
255: te da los mismos efectos que el símbolo de destrucción cuádruple
Record: te sirve para grabar el juego con el nombre y el nivel que quieras
Play demo: visualiza el demo grabado con record
Stop: detiene la grabación de demo
God: activa el modo dios
6 - **Jungle Strike** *(Mega)* - Para Sergio, revista 64 - passwords
Pantalla 7: TMHPGCFDYN3
Pantalla 8: 7PGCZjYK34X
Pantalla 9: NCZjFD3BR67
7 - **Michael Jordan** *(Mega)* - Para Carlos, revista 64
93 vidas: poné el password: 99999999999
8 - **MK3U** *(Mega)* - Para Eduardo, revista 64
Rain: XXBCZBCZBXA
Reptile: XBZZBXACCBA
Strike: XAZCXACZXCC
Jax: XXXBAXXXBAX
Liu Kan: XAXBCZCZAAX
Noob Saibot: XCABCZXABCZ
Sonya: XCBXCBXCBXABZC
Kano: XABAXBZCBZC
Kitana: XXBZ8CBABXB
Jade: XCXAZZCBBXZ
Sub-Zero: XCZAXZZXXXAX
Old Sub-Zero: XAXBCCZAXA
Cyrax: XZXZZXZXZCA
Sextor: XXBBZZCCAAX
Kaval: XBCCCZAAAXAA
Kul Lao: XACZBXACZBXA
Smoke: XCCBZBBAAXBB
Human Smoke: XXBCZXZXZAC
Nightwolf: XXZCCBBAAXZ
Shang Shong: XBBBCXAABBB
Mileena: XAAXBZCCZXA
Sindel: XBCBCZBZZCBZ
Ermak: XXABZCBXACZ
Scorpion: XXBZZCZXXAX
Rain
Fataliti 1: → → ↓ X pegado
Fataliti 2: ↓ ↓ ← → Z
Fridhigim: ↓ → → → A
Babaliti: → ← ← X
Noob Saibot
Fataliti 1: ↓ ↓ ↑ Y pegado
Fataliti 2: ← ← → → Z3 cuerpos
Iridhigim: → → ← X
Babaliti: → → → A
9 - **MKTrilogy (Sony)** - Para Carlos, revista 66
Jugar con Khamaleon: elegí algún ninja (Scorpion), luego mantené ← L1 + R2 + ■ + ▲. No hay otro luchador oculto.
MK2 *(Mega)*
1 - Hacé el test mode, Back Ground 2 (o cualquiera que no sea off) y después elegís oooh, nasty!
2 - Empezá una pelea, en el P1, elegí a Shang Tsung y en el segundo a cualquiera.
3 - Ganá el primer round y en el segundo transformate en Cage y después tirale muchas bolas altas hasta que sólo aparezca una (con esto desactivás la sangre).
4 - Cuando esto sucede, pegale al otro hasta que lo dejes en danger, luego tansformate en el luchador que quieras y hacé la fataliti, ésta saldrá truchada y con extensión del tiempo para realizar la fatality.
MK3 *(Mega)*: este juego no tiene fatalitys ocultas, excepto las dos siguientes.
Cyrax: en cualquier pantalla de Pit III a medio cuerpo o un cuerpo, realizá BYBYBYBY.
Kung lao: sacá el cheat y poné fatality 1 o 2, no me acuerdo (pero una de las dos, es), entonces pegate y apretá X, Kulg Lao tira el sombrero y lo traspasa sin hacerle daño.
10 - **Doom 2** *(PC)* - Para Alejandro, revista 66
IDKFA: todas las armas
IDDQD: modo dios
IDDT: hacelo 2 veces y te muestra enemigos, ítems, etc.
IDBEHOLDA: invisibilidad temporaria
IDBeHOLDI: invisible
IDCL1P: atravesar paredes
IDCLED: para ir a otra pantalla, la clave más el número que querés acceder
IDBHLDS: recarga energía
IDBHOLDL: un traje antirradiactivo
IDBHOLDL: iluminar el sitio
IDCHOPPERS: te da la sierra eléctrica
11 - **MK3U** *(Sega)* - Para Esteban, revista 66
Shao Kang - Escupida: ← ← → A, súper rápido
12 - **MK3U** *(Sega)* - Para José, revista 66
Shang Tsung; CYY ↓
Sindel: 7 veces Y + ↑
Jax: CYYC
Kano: CYYZ
Liu Kan: YYYYY + ↓
Sonya: ← → ← ↓ Y
Striker: A Y Y A
Smoke: YYYYZ
Sub-Zero: CCYY ↑
Cyrax: YYYY + ↑
Sektor; YYYY + ↓
Nightwolf: ↓ Y ↓ Y ↓ Y ↓
Kol Lad: YAYC
Kaval: YCYY ↑
Scorpion: ← → → ← C
Reptil: ↓ → → ← Z
Kitana: ↓ ← ← → A
Mileena: ↓ ↓ ← → X
Jade: ← ↓ ← ← Z
Virtual Fighter 2 *(Mega)*
Jugar con Dural: mantené ← hasta que aparezca Dural.
Cambiar la vestimenta de los luchadores: ↓ +A ↑ +A ↓ +B ↑ +B+C
Outrunners: en la pantalla de presentación, pulsá ← → ← → BCA start, con esto obtendrás el Virtual Formula.
Con este último me despido esperando que me publiquen la carta.
Un saludo para todos, hasta la próxima.

Emmanuel L. R. Cano
Bs. As.

Gamemaníacas

Amigos de Action Games:
Soy Ariel Fierro, tengo 13 años. Me gusta mucho la revista y es la primera vez que escribo.
Tengo un *Sega Genesis* y les mando trucos.
X-Men 2: Poné pausa en cualquier nivel y apretá → + C ↑ ↑ ← ↓ ↓ → C (si te salió bien vas a escuchar un ruido como de un rayo) y sin soltar pausa apretá → + C para saltar el nivel, o F + C para seleccionar personaje.
Shadow Dancer: esperá a que el juego haga una demostración. Si apretás start cuando está mostrando el nivel 2, empezarás jugando desde ese nivel (funciona en todos los niveles que el juego enseña).
Pac-Man 2; en la pantalla de passwords introducí los siguientes y presioná start.
PCMNORG: pac-man original
PCJRDPW: pac-man Jr.
Desafío: algún truco para Batman Forever, Zombies, Super GP Monaco 2 (Todo de Sega Genesis).
Los felicito por la revista. Por favor, publiquen mi carta.
¡Chau, Banda!

Ariel Fierro
Punta Alta - Bs. As.

Editores de Action Games:
Hola, me llamo Patricio Amenna (N. 64).
Voy a darles un truco para **Mario 64**.
Cuando tenés 10 estrellas, se ve una luz, tenés que apretar C ▼ -para la cámara- y con la palanca del control hacé para abajo y entrarás en una pantalla en la que podrás activar el switch de color rojo que es para volar.
Estrellas 39 - Ahora vamos por el switch azul, primero entrá al sótano y avanzá hasta llegar a dos pilares que están en el agua, saltá con el botón A y apretá el Z para hundir los pilares; cuando baja el agua salí por la puerta que da afuera del castillo y andá por la parte trasera, habrá un hueco para entrar en la pantalla del switch azul para la invencibilidad.
Estrellas 42 - Para activar el switch verde tenés que entrar al course 6, en el fondo hay un dinosaurio, subite a él y manejalo con tu control, saltá a la puerta doble, entrá y corré hasta llegar a un pozo, metete. Mario estará metálico, corré para activar el switch verde que te dará Mario metálico.
En los niveles que te dije podés agarrar 8 monedas rojas, lo que te dará una estrella.
Me despido de uds. con un saludo. Chau y gracias.

Patricio Emmanuel Amenna (11 años)
Chivilcoy - Bs. As.

¡Qué onda! Cómo anda la Banda más loca y descontrolada (eso me sonó a cantito de cancha). Sí, soy yo, fieras, Hernán, nuevamente. Los sigo mes a mes y no me pierdo uno solo de sus números. Antes que nada, felicitaciones, porque el álbum y las "figus" matan.
¿Quieren trucos? Tomen trucos.
Super Mario All Stars *(Snes)*
Directo al fin del juego: una manera fácil de acumular flautas para final del juego es: en el mundo 1-3, subite al bloque blanco y agachate unos segundos. Al caer detrás del escenario, avanzá hasta la sala donde está la flauta. Después grabá y abandoná el juego. Empezá desde el mismo lugar y repetí la operación 2 veces más. Ahora podés ir al mundo final.
Clayfighter *(Snes)*
Jugar con el jefe - Llegá normalmente hasta la final y dejate perder los 2 rounds. Dejá rodar el juego y no toques nada hasta que aparezca la pantalla de opciones para reiniciar las luchas. Elegí vs. Battle y listo. N. Boss puede controlarse con el joystick 2.
Mech Warrior 3050 *(Snes)*

Nivel	Password
2	65C816
3	B1GBND
4	FSPRNG
5	YHWX!!

Shinobi Legions *(PlayStation)*
99 shinobis: en el título, presioná start. Después destacá start y presioná A, Z, B, Y, C, X. Vas a obtener 99 vidas.
Bubsy 2 *(Snes)*
Trucos varios (en la presentación)
Invencibilidad: X, Z, B, Y ↑ ↓
50 vidas: B, ↑ B, select, Y
Todos los niveles completos: ↑ A, A, A, ↓
99 trajes de buceo: B, ← ↑ B
99 agujeros portátiles: → ↑ select, select
99 smart bombs: X, X, ↑ ↓ X
99 tiros de bazuca: B, A, ← ←
Supersaltos: B, A, B, Y
Red Zone *(Mega)*
Juego secreto - Entrá a la pantalla de passwords y hacé la secuencia C, C, A, C, A, A, C, A, C, A, C. Vas a ir a un juego secreto parecido al Asteroids.
Boogerman *(Mega)* - Passwords - Fases
1: gota roja, monstruo blanco, monstruo marrón, monstruo con pico.
2: fantasma, monstruo con lanza, fantasma, monstruo marrón.
3: monstruo marrón, gota roja, fantasma, Booger.
4: monstruo naranja, monstruo con pico, monstruo con lanza, fantasma.
5: gota roja, fantasma, monstruo blanco, Booger.
6: Booger, monstruo marrón, monstruo con pico, gota roja.
7: monstruo con lanza, gota roja, fantasma, monstruo naranja.
8: monstruo con lanza, monstruo marrón, monstruo con cachiporra, gota roja.
9: fantasma, gota roja, monstruo naranja, monstruo con pico.
NBA Jam Tournament Edition *(Snes)*
Para empezar con los 27 adversarios ya derrotados, Super Dunks y un partido más difícil, en la presentación, apretá start para entrar en el menú y ahí hacé: Y ↑ ↓ B.
Dragon's Fury *(Mega)* - Passwords
5VENAXUMN: último nivel
DEBILCRASH: 7 bolas
TECHNOSOFT: 10 bolas
0956335555: 33 bolas
Quake *(PC)*
GOD: activa el modo dios.
FLY: activa el modo de vuelo.
IMPULSE 9: todas las armas, municiones y llaves.
IMPULSE 11: te da una de las 4 runas.
IMPULSE 225: mismo efecto que el símbolo de destrucción cuádruple.
Actua Soccer *(PC)*
Un equipo más: arrancá el juego con Soccer-01142475549. Ahora tenés a tu disposición el equipo Gremlim XI.
Primal Rage *(Mega)*
En la pantalla de start/options hacé ← ↑ → → ↑ ← → → ← ← ↑. Aparecerá un menú especial con varias opciones nuevas (matar de un golpe, energía infinita, etc.).
Quiero hacer una aclaración. En la edición N° 60, Leandro Ferraro dio unos passwords para el Ristar y preguntó si en ese juego había algún otro turco aparte de esos passwords.
Bueno, acá van un par de respuestas.
Para Gerardo Matías Derlich y Julián Octavio Yori
Gárgolas - Salto de nivel: presionen start para hacer pausa en el game y después digitá la palabra ABRACADABRA con el control: AB → ACA ↓ AB → A. Vas a saltar al siguiente nivel.
Regeneración de la energía; presionen start para ha-

CARTAS GAMEMANIACAS

Si tenés trucos, estrategias de juegos, o simplemente si tenés ganas de contarnos algo; escribinos y publicaremos tu carta. Entre todos los que nos escriban, se elegirán algunos al azar, los que recibirán un premio sorpresa de Action Games.
Entonces, si ya te decidiste, escribinos a:

CARTAS GAMEMANIACAS - *ACTION GAMES*
Editorial Quark S.R.L.
Av. Rivadavia 2421, 3º piso, of. 5
(1034) Buenos Aires

Cartas

cer pausa e ingresar AB → ACA ↓ A → B A. Saquen la pausa y tu barra de vida subirá al 100%. Este truco se puede hacer tantas veces como lo deseen (para más información, consultar A.G. Nº 60, pág. 45).
Le quiero aclarar a Gerardo que no existen más trucos para **UMK 3**, aparte de los publicados en la revista o enviados por los gamemaníacos .
Juan C. Díaz - **Campeones 2** - Súper password
^" ^" ^"
Con este password serás prácticamente invencible.
Ariel Repari
Tazmania: prendé la consola y rápidamente hacé en el control 1, A + B + C + start y, en el control 2 A + B + C. Si el truco funcionó escucharás un sonido. Comenzá a jugar y presioná start para hacer pausa y luego los botones:
A, para recargar tu energía,
B, para obtener invencibilidad
C: para elegir el nivel.
Para Damián y Germán Cáneva, Pablo Weisbeck, Emiliano D'Andrea y Julián Octavio Yori
Sonic 3D Blast: Finalicen el juego con las 7 esmeraldas. Al comenzar a jugar de nuevo tendrán selección de fase.
Otro truco (éste me lo pasó un compañero, dice que es para elegir fase) - En la pantalla de presentación Start, digitá BA → AC ↑ ↓ A. Si funcionó escucharán un sonido.
Para Eduardo Matías Erceg - Todas las brutalitys de **UMK3**
Rain: XXBCZBXA
Scorpion: XXBZZCZXXAX
Human Smoke: XXBCZXZXZAL
Ermac: XXABZCBXACZ
Sub Zero: XCZAXZZXXAX
Classic Sub Zero: XAXBCCZZAXA
Kabal: XBCCZAAAXAA
Reptile: XBZZBXACCBA
Cirax: XZXZZXZXZCA
Sindel: XBCBCZBZZCBA
Liu Kang: XAXBCZCZAAX
Noob Saibot; XCABCZXABCZ
Kitana: XXBZBCBABXB
Mileena: XAAXBZCZBXA
Jade: XCXAZZCBBXZ
Jax: XXXABXXXABX
Sonya; XCBXCBXABZC
Sektor; XXBBZZCCAAX
Shang Tsung; XBBBCXAABBB
Kano: XABAXBZCBZCC
Kung Lao: XACZBXACZBX
Striker; XAZCXACZXCC
Robo Smoke: XCCAZBBAAXBB
Nightworlf: XXZCCBAAXZ
Para Francisco Sangregorio
Quackshot - Para poder pasar Egipto en la parte en que el techo se derrumba, debés tirar una sopapa en la pared, a media altura, luego otra, justo arriba de la primera, rápidamente saltar sobre ambas y hacia la pared de arriba y un segundo antes de tocar el suelo, ejecutar el comando de desligue, de manera que apenas tocás tierra, te deslizás y tomás la llave. Te comento que esto no me salió a la primera ni a la segunda vez. Se requiere mucha práctica, pero sé que lo vas a poder lograr.
Para Ariel Reposi, Damián y Germán Cáneva, Pablo Weisbeck y Julián Octavio Yori
Fifa 97 - en opciones, tienen que digitar CBCC-BAAAC, para tener vida propia.
BCCCABAAC, para torneo propio.
AAAABABAC, para obtener play off propio.
En la edición Nº 66, Ramiro Coutoné le dijo que sí, que había otros trucos y le volvió a dar los mismos passwords que él ya había dado. Y encima se los dio mal, porque el password para elegir nivel no es FLOVEN, sino ILOVEU. ¿Para qué le dijo que hay otros trucos y le volvió a repetir los passwords?
Además en el Nº 60, Rodrigo N. Alvarez, pidió un código para Game Genie del SF2, Turbo. Ramiro Coutoné dijo que no sabía pero le dio uno del SF2 World Warrior. Y si no sabe, ¿para qué responde?
Quiero agradecer a Pablo Cuello por el password para el Prince of Persia, pero te cuento, Pablo, que el password AAAAA ya lo sabía, ya que cuando me publicaron la carta en la edición Nº 60, di ese password y varios trucos para ese juego. Te digo también que Sega Pico no es una broma. Yo lo vi en una revista y es una especie de pantalla donde los niños pequeños pueden interactuar y divertirse, pero no tengo más datos sobre este artilugio.
A la Banda: ¡Vamos muchachos! Pónganse las pilas y publiquen mi carta. Hace 4 meses que no me publican y así se me van las ganas de seguir escribiendo. Bueno, me voy despidiendo. Felicidad a todos los que hacen posible que mes a mes podamos disfrutar de esta maravillosa revista.
Chau. Publíquenme.
PD: Vuelvan a poner el ranking.

Hernán Jorge Kralj
Bs. As.

Hola, me llamo Juan Manuel Adamoli y les voy a dar los siguientes trucos, todos de ***Playstation***. **The King of Fighters 96**. Con la pantalla de selección de personaje dejá presionado start y sin soltarlo hacé la siguiente secuencia: ↓ +A, ← + X, → + y ↑ + O la tenés que hacer una y otra vez siempre sin soltar start más o menos en la tercera vez toda la pantalla de selección de personajes se irá a la derecha y volverá con la sub-jefe Kagura al lado de Clark y con el jefe Golnitz al lado de Athena.
Samurai Shadow 3: (Sólo funciona en el modo XS.) En la pantalla de selección de personajes dejá presionado start y sin soltarlo pasá con el cursor sobre los siguientes personajes: Haohmaru, Genjuro, Rosana, Kyoshiro, Uxio, Rimu Ruru, Haohmasu, Shizumaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford, Shizumaru, mientras todavía sujetás start, presioná simultáneamente X + ●, si salió bien, el jefe Tankuro va a aparecer para que lo elijas.
Marvel Super Heroes: cambiar el color de los personajes, para esto tenés que tener en cuenta en qué hilera está el personaje que querés elegir en la de arriba o en la de abajo, si está en la de arriba dejá presionado hacia arriba 5 segundos y presioná cualquier botón; si es la de abajo hacé lo mismo pero cambiá ↑ por ↓ .
Dragon Ball Final Bout - para hacer secuencias de golpes, si dejás presionado hacia adelante y presionás R2 verás que el pesonaje hace una patada que empuja el adversario pero no le saca energía. Si ni bien la hacés presionás ■+▲ o ▲+●, harán secuencias de golpes y desde ahí podés hacerlas una y otra vez con repetir cualquiera de estos dos comandos, hasta 8 veces. También la podés terminar con magia con ▲ + X. Pero entre una y otra el enemigo puede iniciar la suya.
Mis dudas son: ¿Cómo hago para que dos magias choquen? En el juego **Twisted Metal 2** se pueden hacer 20 poderes diferentes con los autos ya que en la contratapa de mi juego dice eso en inglés. ¿Hay un truco para tener municiones infinitas? ¿Se puede jugar con el jefe Dark Trooter del último nivel? Hay veces que cuando quemo algún cartel después de que se quemó aparece en el cartel un comando (como con la Mona Lisa en el nivel de Paris), los comandos son estos: ↑ ↓ L1, R1 o ↑ ↓ → R1. Este último me apareció en Moscú. Me pueden decir para qué sirven. ¿Cómo puedo jugar con los jefes en Darkstalkers,Toshinden 3, Marvel Super Heroes?, ¿hay algún truco? Todos estos desafíos son para ***Playstation***. Muchas gracias. Por favor publiquen mi carta.
Los felicitamos por la revista, única en su género. ¡Vamos Action Games!

Juan Manuel Adamoli
Bs. As.

Hola, soy yo por tercera vez, Andrés Politi, de Armstrong, y les escribo para pedirles el password de Spider (the video game), para el nivel 28 o para los que siguen. Además quiero saber cómo se pasa, en **Tomb Raider 2**, la primera pantalla, después de agarar la llave que está dentro de la segunda torre, después de subir la escalera que está enfrente de la entrada. Además quiero preguntar si soy socio de la revista.
Publiquen mi carta, por favor. Chau, espero respuesta.

Andrés Politi
Armstrong - Santa Fe

Amigos de Action Games
Hola, me llamo Jacobo, tengo 12 años y quisiera decir que la revista está buenísima. Soy poseedor de una Mega Drive III que tengo en venta a $190, con estos títulos: MK3, Mig 29, Contra the hard Corps, Sonic 2 y Boodshot. Los cartuchos los vendo desde $12, hasta $25 cada uno.
Voy con los trucos.
Todos para ***Mega Drive***.
Primal Rage (en el de seis botones)
Blizzard
Geiser de hielo: X, Y, B, ↓ ↑
Mega puño (amagar): X, A, ↓ ↑
Mega puño (largo): Y, B, simultáneamente atrás, adelante
Comer humano: X, A, Y, B, atrás, ↑ adelante, ↓

Armadón
Giro mortal: X, B, atrás, adelante ↓
Púas voladoras: Y, B, atrás, ↑
Cama de pinches: Y, A, simultáneamente ↓ ↑
Comer humano: Y, B, X, A, ↑ adelante, ↓
Saurón
Terremoto: X, Y, B, ↑ ↓
Súper mordisco: Y, A, ↓ ↑ ↓
Talón
Aplasta cabezas: Y, A, atrás, ↑ adelante
Huir: X, A, atrás
Correr: X, A, adelante
Vértigo
Hipnosis: Y, A, atrás, atrás (en distancias cortas)
Escorpion: Y, A, adelante, adelante
Teletransporte: Y, B, ↓ ↓
Diablo
Infierno flash: Y, A, B ↑
Pis calientes: Y, B, atrás-arriba, abajo-adelante
Pulverizador: X, B, ↑ adelante, ↓
Chaos
Gas letal: Y, A, ↓ adelante, ↑ atrás
Terremoto: Y, A, atrás, atrás-arriba, atrás-abajo
Vómito (rápido): X, B, simultáneamente, ↑, adelante

Alien Soldier - Passwords de niveles
10: 8316
15: 6385
18: 1039
20: 2878
22: 4913
Final - nivel 24: 7406
Los restantes los mando en otra ocasión.

Bloodshot
Pausa, ↑ A ↑ AA ↓ = pasar de nivel
Pausa CCBA ↓ ↓ = para el oxígeno

Dynamite Headdy
Selección de nivel
En la pantalla de presentación, presioná start y cuando aparezca el menú de modos iluminá la palabra Options y presioná B, A, B, C, B, Start.
Para selección de fase, en la pantalla de presentación presioná start, llevá el cursor a start game y ahora pulsá C, A, izquierda, derecha, B, Start.

Warlock - passwords de niveles
2: SRVDR
3: BGSTR
4: PLEUP
5: PgBRL
6: DINSJ
7: NRVNA
Los cuatro últimos los mando en la próxima.

Beavis and Butt-head
+Pkhv bFit1 fu-KA

Judge Dredd - passwords de niveles
3: JRQWNO
5: HQWVLT
Final WDRCNPU
Vidas infinitas: FF2BZE0003

Mig 29 - Password para acceder a todas las fases
WEXBJOISGIITES

El Rey León - Selección de fases
En la pantalla de opciones: → AAB start.

Bueno, es hora de despedirse, finalmente terminé la carta.
Desafío a cualquier chico/a: en **Jurassic Park**, para ***Mega***. En la última fase, con el velocirraptor, cuando el humano está sobre el esqueleto, ¿cómo hago para matarlo? Disculpen por lo extensa. Si me la publican, prometo escribir otra.
Mi dirección es: Jacobo Vilas García - Alsina 193 - 13C (1878) Quilmes - Bs. As. Teléfono: 254-1193.
Por favor, publiquen mi carta, me tomé mucho trabajo. Aguante River y Action.

Jacobo Vilas G.
Bs. As.

Hola, me llamo Marisa V. Mendoza, soy una fanática de Action Games y de los videogames. Tengo una Songa 2 con los juegos Tiny Toon, Desert Demolition, UMK3, Wrestlemania the Arcade Game, Royal Rumble, NBA Hang Time, International Superstar Soccer Deluxe.
Aquí les mando unos passwords y trucos.

Muhammad Ali heavyweight boxing - passwords
B0MK0HRT
B0ME0XRT
B0MS07RT
B0MB0NRT
B0M204RT
B0MC0CRT
B0MW0BRT
B0M40ERT

Separation Ahxiety
Para elegir la pantalla, poné el password: .SCBCRS

MK2
Reptile
bola: ← ← XA
escupir: → → X
Liu Kang
bola: → → X
bola baja: → → A
bola alta: → → X (en el aire)
patada voladora: → → Z
Kung Lao
teleport: ↓ ↑
sombrero: ← → A
Sub-Zero
charco: ↓ ← C
congelar: ↓ → A
Cage
patada: ← → C
bolas: → ↓ → X
Kitana
cortar la cabeza: ← ← X
volar por arriba: → ↓ ← X
hipnotizar: ← ← ← X
Mileena
rayo: X . (5 seg.) .
Baraka
cuchillas: ↓ ← X
cortar la cabeza: → ← X
Jax
terremoto: C . (5 seg.) .
agarrar: → → A
Scorpion
teleport: ↓ ← X
lanza: ← ← A
Rain
teleport: ↓ ↑
volar: ← → A
rayos: ↓ → A
Shang Tsung
bola: ← → X
3 bolas: ← ← → → X
Transformaciones
Kitana: B, B, B
Sub-Zero: → ↓ → X
Liu Kang: ← ← → → B
Trucos
Para tirarlos al ácido presioná A+C, acercate y sin soltarlos, agachate y apretá X.
Test mode: ← ↓ ← → ↓ → ← ← → →
Andá a option y donde dice Done, hacé ← ↓ ← → ↓ → ← ← → →, en Bachground ponelo en 6, vas a More y activá Oooh Nasty, comenzá a luchar con Raiden, cuando mates a tu oponente, hacé ← ← ← + start (fergality).
Me despido, pero antes les quiero dar mis datos para tener amigos/as por carta:
Nombre y apellido: Marisa Viviana Mendoza
Domicilio: Avellaneda 528
Provincia: Buenos Aires
País: Argentina
Ciudad: Bragado

Queridísimos amigos de Action Games:
Me llamo Hernán, tengo 18 años, una Mega Drive con 20 juegos y un Family Game con 18 juegos, esta es mi segunda carta. La primera la escribí hace tres años y les voy a decir lo mismo que dije en aquella carta: la revista que hacen ustedes está buenísima, espectacular, excelente; en conclusión: la mejor.
Bueno, basta de sanata, les voy a dar algunos trucos y estrategias.

Tournament Fighters *(Mega)* - Súper poderes secretos (sólo se pueden realizar mientras tu barra de energía titila en rojo)
Leonardo: ← → ↘ ↓ ↙ + C
Donatello: → ← ↙ ↓ + C
Raphael: ← → ↘ ↓ ↙ + C
Michaelangelo: → ← ↙ ↓ + C
Casey Jones: → ← → + C (pegado al adversario)
Ray: ← → ↘ ↓ ↙ ← + C
April O'Neil: ← ↙ ↓ ↘ → + C (pegado a tu enemigo)
Sisyphus: ← → ↘ ↓ ↙ ← + C

Sonic *(Mega)*
Opciones secretas (en la pantalla de presentación): ↑ ↓ ← → y simultáneamente A + start.

Sonic 2 *(Mega)*
Selección de fases (en el sound test) - escuchá los sonidos 19, 65, 9 y 17.
Súper Sonic - en la pantalla de selección de fases, ir al sound test y escuchar los sonidos 4, 1, 2, 6.

Cartas

Debug mode - en selección de fases, ir al sound test y escuchar: 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4.
Sonic 3 ***(Mega)***
Opción secreta: cuando aparece Sonic, digitar ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑
Mortal Kombat ***(Mega)***
Sangre: en "codes of honor", digitar A, B, A, C, A, B, B
Dullard code; ↓ ↑ ← ← A → ↓ (en start/options)
Estrategia: saltá con patada sobre tu enemigo, una vez que el pegues, retrocedé y repetí la operación hasta matarlo.
Con Goro y Shang Tsung hacé lo mismo.
Mortal Kombat II ***(Mega)***
Test Mode: en Done digitar: ← ↓ ← → ↓ → ← ← → →
Fergality: en Test mode, activar la opción "Ooh Nasty", elegir el escenario The armory (el número 6), elegir a Rayden y cuando diga Finish Him/Her, digitar ← ← ← + BL.
Doble fatality: en Kombat Tomb, clavá tu oponente en el techo y mantené el direccional hacia abajo.
Estrategia (modo más difícil) - esperá que tu adversario se te acerque, cuando esté casi pegado a vos, saltá hacia atrás, verás que él va a saltar hacia vos, entonces recibilo con una voladora(↗ o ↑ + patada), una giratoria (← + patada) o un gancho (↓ + piña). Nota: esta estrategia no funciona con Liu Kang, Rayden, Kitana y Mileena.
Contra Kintaro: los más recomendados son SubZero y Reptile - arrinconate, dale una voladora y barrelo (← + patada alta + patada baja). Con otros personajes sólo arrinconalo, dale una voladora y cuando caiga empezá a dar piñas sin parar.
Contra Shao Khan - ¡Facilísimo! Acercate y dale voladoras rápidas, sin parar (↗ + patada). Tenés que apretar el direccional y el botón, casi al mismo tiempo, no importa que se cubra, lo mismo le sacás muchísima energía. Nota: no funciona con Liu Kang.
Mortal Kombat 3 ***(Mega)***
Tag Team Mode: ir a start, mantener los botones A y C apretados y oprimir simultáneamente el botón start. En este modo con el botón B, la máquina elige un personaje al azar y haciendo ↑ + start el CPU elige el equipo al azar.
Smoke: en la pantalla en que aparece MK3 por primera vez digitar: A, B, B, A, ↓ , A, B, B, A, ↓ ↑ ↑
Cheats: en start/options: A C ↑ B ↑ B A ↓
Secrets: en start/options: B A ↓ ← A ↓ C → ↑ ↓
Killer Codes: en start/options C → A ← A ↑ C → A ← A ↑
Estrategia (funciona con todos los personajes) - Dale una distancia de media pantalla aproximadamente a tu enemigo, si el truco funciona, avanzá lentamente y verás que tu adversario retrocede, entonces saltá hacia atrás, tu enemigo se te va a acercar corriendo, cuando esto suceda y tu enemigo esté cerca de vos, lo recibís con una patada giratoria (← + HK), repetí la operación una y otra vez y escucharás muchas veces la frase "flawless victoy".
Contra Motaro: cuando él salte recibilo con voladoras (↗+ HK), cuidate mucho de sus fireballs.
Contra Shao Khan: ya no es tan sencillo como en MK2, lo que tenés que hacer ahora es esperar que él ejecute su embestida hacia arriba y lo recibís con un gancho (↓ + HP) o si no, esperá a que te acorrale y contraatacá con ganchos, después de cada gancho cuando el jefazo caiga corré y complementá la acción con combos.
Ultimate MK3 ***(Mega)***
Menú de trucos: C → A ← A ↑ C → A ← A ↑ (en start/options)
Estretegia: repetí la misma que en MK3 pero reemplazá la giratoria por la zancadilla (← + LK).
Contra Motaro y Shao Khan: lo mismo que en MK3
Earth worm Jim ***(Mega)***
Salto de nivel: poné pausa y digitá: ABBAA + CB + CB + CA + C.
Demolition Man ***(Mega)***
Vidas extra: poné pausa y hacé CABA ← Repetí cuantas veces quieras.
Spot Goes to Hollywood ***(Mega)***
Passwords en el nivel Hard
MJQVN8Z7
FU5M5JOF
PRVS4K4X
Escena final: B5MZ0D8W
Cambiá el sexto dígito por un número y podés recibir más o ¡menos vidas!
N.B.A. Live 96 ***(Mega)***
Jugadores secretos: en la opción para crear jugadores anotá alguno de estos nombres: Jordan, Michael - Bird, Larry - Johnson, Magie Abdul - Jabbar, K - Thomas, Isiah y así probá con otros nombres de celebridades de la NBA que se te ocurran y vas a ver los resultados. Aclaración en Last Name poné el apellido y en First Name el nombre.
Ej.: Last name: Jordan - First name: Michael
Virtua Racing ***(Mega)***
Pista extra: donde dice "Sega" simultáneamente ↑ A B y start.
Jungle Book ***(Mega)***
Date vuelta: pausá y luego digitá ← A → ↓ BA ← ← C → ↑ ↓
Street Fighter Alpha ***(Arcades)***
Personajes secretos: tenés que ir al signo de interrogación y mantener el botón start apretado.
Dan: piña débil, pat. débil, pat. media, pat. fuerte, piña fuerte, piña media.
Akuma; ↓ ↓ ↓ ← ← ← + piña débil + piña fuerte o pat. débil + pat. fuerte
M. Bison: ↓ ↓ ← ← ↓ ← ← + piña débil + piña fuerte o pat. débil + pat. fuerte.
Steet Fighter Alpha 2 ***(Arcades)***
Colores secretos: en "selección de personajes" mantener apretado start unos segundos y apretar al mismo tiempo los tres botones de piña.
Duelos: ganar peleas con 2 perfects y súper al final.
X-Men vs Street Fighter ***(Arcades)***
Akuma: andá a la hilera superior de personajes y hacé ↑
Súper: ↓ ↘ → , o: ↓ ↙ ← + 2 de piña o patada (válido para todos los personajes).
Súper en parejas: ↓ ↘ → + piña fuerte y pat. fuerte.
Marvel súper heroes vs Street Fighter ***(Arcades):*** ayuda de tu compañero: apretá dos de piña + dos de patada.
Fatal Fury Real Bout ***(Arcades)***
Special en todo momento; hacé varias veces abajo y piña o patada (en plena lucha) funciona sólo en algunas máquinas.
Paleta de colores: apretar los dos botones de start al mismo tiempo.
N.B.A Hang Time ***(Arcades)***
Códigos: En Tonight's Match up
Nota: 1ª casilla: botón turbo, 2ª, botón de disparo, 3ª botón de pase.
Torneo: 111
Jugadores chiquitos: 025
Manos rápidas: 709
Sin música: 048
Más velocidad: 284
Más poder: 802
Bueno, sin más, me despido con lo típico: publiquen mi carta, ¡por favor!... pero antes, algunos mensajes.
Pau: ¡te amo!
Flaco: disculpá... te robé algunos trucos.
Fede: ¿ya encontraste a Andrea?
Bartolo: ¿cuándo te va a gustar una mina buena?
Marce: ¿llegó el sábado del que tanto hablabas?
Lucas: empezá bien la universidad, chabón. No aflojés, nunca.
Negro: por fin te vimos con una mina, ya pensábamos mal de vos.
Ro: ¿te sigue gustando D. J. Bobo?
Beto: ¿cómo te puede gustar Roxette?
Analía: ¡Ojalá nos volvamos a ver! ¡Diosa!
Santiago: ¡Largá el órgano, che!
Clara: sos E-S-P-E-C-T-A-C-U-L-A-R
Ahora sí, me despido diciéndoles no se mueran nunca, Action Games no sólo es una revista, es una gran familia, espero que este 98 sea un gran año gamemaníaco.
Aguante Duran Duran, Metallica, Talleres, Boca, Atenas, Sega, la Banda del Loco Alercia, la barra del fondo y todos mis amigos y amigas a lo largo de toda Córdoba y por supuesto Action Games, son lo más, una masa, ¡sigan así! ¡chau!
Publiquen golpes secretos del Samurai Spirits (Mega). Trucos para TMNT Tournament fighters (Mega). Trucos para Super Street fighter II (Mega) ¡Algún gamemaníaco conteste estos desafíos! ¡Please! Si gano algún premio, envíenmelo.

Hernán Quiroga
Córdoba - Capital

Hello. Soy yo otra vez, Fernando Ruiz y ésta es mi tercera carta. Vivo en San Nicolás y les mando unos trucos y passwords de N64 y PSX.
Turok ***(N64)***
Vidas infinitas: FRTHSTHTTRLSCK
Municiones infinitas: RLLTSRRFRND
Modo arco iris: LLTHCLRSFTHRNB

Modo extravío: CLLTHTNNTN
Modo dibujos: DLKTDR
Inmunidad, armas, munición, etc.: RBNSMTH
Galería: THBST
Rally Cross (PSx)
Acceso a Veteran: VET ME
Acceso a Pro: IM A PRO
Ruedas grandes: FAT TIRES
Menor gravedad: FEATHETR
Sin colisionar; BANZAI
Gravedad mínima: FLOAT
Killer Instict Gold *(N64)*
Colorido:
Los personajes de este cartucho pueden cambiar de aspecto si les ayudas un poquito. Esperá hasta que aparezca la intro (no pulsar botón alguno hasta que la veas) y una vez en ella presioná ZBAZAL. Andá a la pantalla de selección de personajes y pulsá ↑ o ↓ para escoger. Por cierto, hay una opción que es una sombra aunque la elección de esta posibilidad dificulta algo el juego.
Impact Tracing *(PSX)*
En la opción de password hacé:
Todas las armas; ALL.TOOLEDUP
Selección de nivel: CABBITBADGER
Invencibilidad: I.AM.IMMORTAL
Acceder a todos los circuitos: ENDGAMELEVEL
Internacional Superstar Soccer 64 *(N64)*
Equipos All Strars - En la pantalla de pulsar start, esperá hasta que terminen de decir el nombre completo, pulsá 2 y sin soltarlo presioná ↑ L ↑ ← R → R ← R → R B A y start. Ahora en la pantalla de selección verás aparecer los nuevos súper equipos.
Diddy Kong Racing *(N64)*
Súper poder: FREEFORALL
Autos grandes: ARNOLD
Bueno, eso fue todo, espero que publiquen mi carta. Ya que los trucos son muy buenos.
PD: aguante Boca, Action Games y Nintendo 64.

Fernando Ruiz
San Nicolás - Bs. As.

Querida revista:
Habla Leonardo Jorge Monge, quiero darles unos trucos.
Super Mega Man X3
Todo: 2377516364627847
Judge Dredd
antes de copyright: IZ, AR, X, AR, DE, Y
Power Ranger
0411
1007
1212
Quisiera que me respondan, ¿cómo hago las fatalities en UMK3? (los nuevos).
Me despido de la mejor "revi" del mundo. Chau.

Leonardo Jorge Monge
Bs. As.

Action Games:
Les escribo para mandarles 2 trucos inéditos de *Mega* y otro que ya lo conocen. Ustedes se preguntarán por qué no nos escribió. La respuesta es simple: con el tiempo que tarda en llegar la carta, otro gamemaníaco descubrirá los trucos. Bueno, vamos al asunto.
Panzer Dragoon *(Saturn)* - En la pantalla de start/options, hacé la secuencia ↑ X → Y ↓ Z ← Y ↑ X. Cuando empieces el juego, todo va a estar normal, pero cuando pierdas va a aparecer la animación de una mujer que montará el dragón. Entonces hacé estas combinaciones para tener distintos disparos.
Y + start: para una ráfaga
Z + start: para un rayo verde
B + start: para tirar misiles
C + start: para un "cyan bolt"
En mi otra carta les mandé los fatales simplificados, algunos estaban mal. Acá les mando los correctos.
Fatales 1
Reptile: ↓ block
Scorpion: ↑ high Kick
Jade: → high punch
Classic Sub-Zero: → high punch
El fatal 2 de Jade se hace así: → run
Bueno, acá viene lo mejor: descubrí cómo elegir stage en **Sonic Blast *(Mega)***. Aunque más que truco, parece error de programación, andá hasta el final del Act 1 (de la primera pantalla) con sólo 4 flickyes, cuando se quede colgando Sonic, "tocá" el cartucho hasta que aparezca la pantalla.
MK Trilogy: *(N64)* para convertirse en Shao Kahn (sólo en el escenario The Pit 3 y The Rooftod, hacé ↓ HP LP, cuando pasés de un round a otro. Su fatal es así → → → ← HP. Shao clavará de un martillazo a su enemigo en el suelo. Chau, Banda. Avísenme si gano.

Alejandro (de Pergamino)

Le exijo a Daniel Trejo que me publique esta carta ya que, si he sumado bien, me gasté $271,10 en su revista.
Me llamo Gustavo Cabello, tengo 17 años y una PC.
Aunque no estén más los desafíos le pido a algún gamemaníaco si me puede contestar los siguientes:
Códigos del **Wargods *(PC)***
Trucos **Fifa 98 *(PC)***
Vidas o continues para el **Simpsons** (el de los videos) *(PC)*
Vidas o continues para el **Terminator 2** (el de los videos) *(PC)*
Desafío de Pablo Gallota: al gato le tenés que dar el ratón.
Quisiera vender los juegos: Club Dead, Fifa 96, Primal Rage; son todos originales, el primero y el tercero de casa, el segundo con libreto, cada uno a $20, o los tres a $50. Mi teléfono es 203-8952.
Me gustaría que publiquen el juego Heart of Dakness (PC).

Gustavo Cabello
Avellaneda - Bs. As.

N. de Redacción:
Estimado Gustavo:
Te comento que me parece muy bien que nos cuentes tus inquietudes y necesidades. También me parece bien que inviertas tu dinero en nuestra querida Action Games. Gracias a vos me compré un par nuevo de alpargatas. Sucede que las viejas ya tenían 4 años y estaban un poquito gastadas, además el zapatero ya no me las quiere arreglar más.
Quiero pensar que la palabra "exijo" la pusiste a modo de broma. De no ser así, me permito hacerte una sugerencia: cambiala por la expresión "por favor". Generalmente, conseguirás más cosas con buenos modales y una sonrisa que con órdenes y exigencias. Además, no hace falta que me exijas que te publique la carta porque gastaste cierta cantidad de plata. Nosotros publicamos las cartas de todos nuestros lectores, sin importar el dinero que hayan gastado.
Ya que estoy, aprovecho para hacerte un pedido: por favor, seguí comprando Action Games porque este mes tengo que cambiar mi remera que ya está un poco vieja (dice Argentina Campeon '86) y no tengo guita.
Saludos.
El Dire (en persona)
PD: ¡Ah!, si podés, también comprá el libro con los juegos completos, que tengo que vacunar el perro. Chau.

Hola, amigos de Action Games, cómo les va, mi nombre es Mariano Gut y les mando mi carta para darles un montón de trucos. "Plis", publiquen mi carta porque me maté escribiendo y esta es la tercera.
Bueno, ahora respondo algunos desafíos de la Action Nº 66.
Para José Luis Mayorga - **Contra Hard Corps** - Setenta vidas: para tener más vidas que diez gatos juntos, en la pantalla del título, hacé ← → CBA ← → CBA ← → CBA.
Selección de fases: a la hora de elegir tu personaje hacé: ← → ABC ← → ABC ← → ABC.
Todas las armas: hacé pausa en el juego y hacé en el control 1: ↑ ↑ ↓ ↓ A ↑ ↑ ↓ ↓ B ↑ ↑ ↓ ↓ C.
UMK3 Friend Ships:
Jade: ← ↓ ← ← Z cualquier distancia
Kitana: ↓ ← → → a cualquier distancia
Mileena; ↓ ↓ ← → X cualquier distancia
Scorpion: ← → → ← C pegado
Reptile: ↓ → → ← Z pegado
Ermac: → → → X cualquiera
Shang Tsung; CYY ↓ 2 a 12 cuerpos
Sub-Zero Classic: ↓ ← ← → C pegado
Carlos Sebastián Leone - **Fifa 97**
Para que estos trucos te salgan bien, tenés que hacerlos en el menú de opciones, uno por uno, pero no todos seguidos:
CBCCBAAAC: liga propia
BCCCABAAC: torneo propio
AAAABABAC: play off propio

Cartas

Otro truco para el **Fifa 97**, para que el equipo contrario se quede sin arquero:
Elegí fútbol sala y playoff, después elegí un equipo y cuando aparezca el menú Iniciar partido y opción, elegí opción, hacé 3 veces CABABCCAA, empezá el partido, poné pausa, volvé a opción, bajá hasta lo último y vas a ver que dice Portero dentro, pasate al otro equipo, volvé a opción, elegí portero, volvé al primer equipo que elegiste, sacá pausa y vas a ver que el otro equipo no tiene arquero.
Pablo Cuello - El Nintendo Ultra 64 está aproximadamente $399, pero si averiguas bien lo podés conseguir más barato y quien sabe si con algunos juegos extras.
Bueno, ahora algunos trucos de Mega y Playstation.
Buges *Mega*
MK3U
Elegí la opción 4 players 2 on 2 korwart y el segundo jugador debe elegir a Noob Saibot como primer personaje y cualquier otro personaje como segundo y el primer jugador debe elegir dos personas cualquiera. Luego, en la pelea, el primer jugador debe dejar a Noob Saibot en "danger" y en ese momento Noob debe hacer → → X y el otro personaje tiene que matar a Noob (el poder que mate a Noob Saibot debe ser un poder que se arroje, si todo salió bien, la imagen se detendrá cuando el movimiento regrese aparentemente habría un solo personaje pero si te fijás en el piso verás una sombra. Ese es el segundo personaje el único detalle es que está y estará invisible hasta que el primer personaje lo golpee.
Si mientras el segundo es invisible, aparece Noob Saibot de la nada, el primer jugador debe golpear rápidamente al 2 para hacerlo aparecer. Pasará algo raro.
Jurassic Park
En la pantalla de passwords poné NYUKNYUK y pasará algo.
Batman Forever - Señalá Play there game hacé ← ↑ ← ← AB y aparecerán nuevas opciones.
Sonic 3 - Para elegir nivel hacé ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↑ ↑.
Cuando estén en el título, presioná ↓ y andá al Sound Test, hacé ↓ y verás la selección de niveles.
Fifa 94 - *Mega*
Una maña - Para ganar todos los partidos, elegi el equipo, comenzá el partido normalmente y en cualquier momento poné pausa, andá a controles y con el control 2 seleccioná el equipo contra el que estás jugando, hacele la cantidad de goles que quieras y cuando esté por terminar el segundo tiempo, poné pause, andá a controles y poné el control 2 en el medio y listo.
WT Superstar soccer - *Mega*
Maña - Para hacer todos los goles que quieras, andá al menú opciones y poné facil off, después cuando estés jugando y el arquero esté por sacar, barrelo, sacale la pelota y hacé el gol.
Super password - Elegí el equipo que quieras, entrá al menú password y poné RrbjdXM y vas a jugar contra el equipo Allstars que es la final de la Word Series de 70 partidos.

Fifa 96 - *Mega*
Súper defensa: BBBCBCACBBBCB
Súper ataque: AAACCBCACBBBCB
Súper arquero: AAAAABBBBBACC
Dream team: AABBACCBBCCAA
Súper Campeones - *Mega*
Tagus: B555 55SAA DqAAA AAAAA AAAAA AAAA5 5QTS
Royales: A5555 555AY DDAAA AAAZQ AAAAA AADWA
Final: BH555 SSSAY D6AAA AAACQ AAAAA AAG4A
UMK3
En Start options hacé AC ↑ B ↑ BA ↓
Fuga de a uno contra la máquina con Noob Saibot, ganale a Shao Khan y cuando esté explotando apretá Start en el pad 2. El pad 1 elige a Noob Saibot. El pad 2 a cualquiera. El pad 2 se deja ganar.
El ascensor subirá arriba de Shao Kahn y lucharás contra Kano o luchará en el aire y sin música.
Brutalities:
H Smoke: XXBCZXXCZ
Sarikes: XA2CXAC2XC2
N. Saibot: XCABCZXXABC2
Kitana: XXBZBCBABXB
Sektor: XXBBZZCCAAAXX
Kano: XABAXBZCBZC
Cyrax: XZXZXZXZXZCA
Jade: XCXAZZCBBXZ
Kung Lao: XACZBKACZBX
Scorpion: XXBZZCXXAX
Micro Machines 1 - *Mega*
Más velocidad: ↑ ↓ AB ← → C (pausado)
Vida infinita: B ↓ C ↓ ↑ ↓ ← ↓ (pausado)
Adversario peligroso: ← → ← → ↑ ↓ start (pausado)
Batman y Robin - *Mega*
Apretá start para hacer pausa y ejecutá BA ↓ BA ↓ ← ↑
MK2 (frienship): Shang Tsung: ← ← ↓ ← Z
Johnny Cage: ↓ ↓ ↓ ↓ 2
Scorpion: ← ← ↓ A
Jax: mantené block y hacé ↓ ↓ ↑ ↑ y C
Reptile: ← ← ↓ C
Kitana: ↓ ↓ ↓ ↑ C
Mileena: ↓ ↓ ↓ ↑ Z
X-Men 2 (todo en pausa) - *Mega*
↓ + C, después ↑ ← ↑ → → C (99 vidas)
↑ + B, después ↑ → ↓ ↑ → ↓ ↓ ↑ B
Saltar fase: → + C y después start
Cambiar de personaje: ← + C y start
Zero Tolerance - *Mega*
Password final: Ln)bh/jhU
Primal Rage - Fatal de Blizzard: mantenéXYB → ↓ ← → →
Toy Story - *Mega*
Para empezar desde donde quieras, pulsá A, B, → A, C, A, ↓ A B → A. En la pantalla de presentación de Toy Story.
Sonic 3D Blast - *Mega*
Dejá que aparezca la pantalla de presentación Start y pulsá B, A, → A, C, ↑ ↓ A. Enseguida sabrás que lo has hecho bien.
Boogerman - *Mega*
Prendé el juego y apretá: ↑ ↓ ← → CBA empezaron de nuevo el nivel con todo completo.
Flashback - Passwords
Level 1: CLIO
2: ARCTC
3: BLUB
4: STUN
5: MINOLO
6: HECTOR
7: KALIMA
Final: SIGNUS o CLIP
Road Rash 3
Wild Tening (password) en el nivel 1: 1559Pv03
Streets of Rage
Continues extras: ← ← BBBCCC y start
Bubble and Squeak - Password: SONICSPINBOLL
1 - RqCRqBPT
2 - NHHDHHBH
3 - QOOFLCMMP
4 _ NNBNNPYY
5 - MNLLMNLL
6 - WTSFFHGW
7 - PP60MPFP
8 - 5DFSDFPH
9 - R6MSPSDY
En las opciones apretar A ↓ B ↓ C ↓ AB ↑ AC ↑ BC ↑. Salir de las opciones y apretar A + start. Para nivel 2 B + start para nivel 3 C + start para nivel 4.
Prince of Persia
Nivel 12: RZZFTV
Nivel 13: con 24 minutos WJKHTN
F-117 Night Storm
Ultima campaña: Corea 1996 - BS25R7
Fifa 97 - Sacar al arquero contrario
Elegí fútbol sólo y playoff, luego un equipo y cuando aparece el menú para iniciar partido y opción, elegí opción, hacé 3 veces CABABCCAA, empezá el partido, poné pausa, volvé a opción, bajá hasta lo último y vas a ver que dice portero dentro, pasate al otro equipo, volvé a opción, elegí portero, volvé al primer equipo que elegiste, sacá pausa y vas a ver que el otro equipo no tiene más portero.
Earthworm Jim 1
A, B + ← (simultáneamente)
ABABCA: un continue
ABBBCACC: 1.000 balas para el arma
BBCCAAAA: una vida extra
Thunder Force 3
En la pantalla de presentación, mantené apretados los botones A, B y C, luego start.
Bubba N' Stix - passwords
S22CVFjMFR
PY17ZDKSL8
WY3C6PM3SQ
FSJJV9127T
F2Z2WWL4CJ
F9DSJSMLHD
9911111111
Spot Goes to Hollywood

Gamemaníacas

Final 31 vidas: AVJR773T
Pitufos 1
Fase 2: Pitufina, Fortachón, Goloso, papá Pitufo.
Fase 3: Bromista, Filósofo, papá Pitufo, Pitufina.
Fase 4: Filósofo, Bromista, Fortachón, Goloso
Rock'n Roll Racing
Final con todos los coches: coche 1: MyHcGTZX1Wj! - coche 2: LRWc!RZVXWj! - coche 3: M7McGmZwSWj! - coche 4: 8RqFM6qZj! - coche 5: RKDFj0315Fj!
MK3 - Para jugar con Smoke, pulsá ABBAAB-JABBA, ABJ uu
Sonic y Knuckles
3659 8960 323 - 3610 2354 7327
3737 7423 1487 - 3698 8191 7375
3482 7286 3167 - 3454 5429 0879
Gárgolas - Detené el juego y pulsá A, B → A, C, A, ABJ, A, B, → A.
Dinamite Heady - C, A, ← → B
Super Hang on
6FF37546F 35564 FFOSLPIMFJEDGH
Crusty's Super fun house - ***Mega***
WHOAMAMA - FLANDERS - BROCKMAN - SIDESHOW
X-Men 2 Clone Wars - ***Mega***
Cheat Mode - Presioná start en cualquier momento del juego y digitá ← + C ↑ ↑ ← ↓ ↓ → + C, luego para saltar nuevamente de fase, detené el fuego, oprimí → + C para seleccionar personajes ← + C.
Invencible: digitá start y detené el juego, luego ↑ + B → ↓ ↑ → ↓ ↓ → B.
Sonic 2 - ***Mega***
Pasar saltar de fase oprimí el botón B en las siguientes notas 19, 65, 9 y 12. Luego volvé a la pantalla principal. Comenzá el juego y digitando A + start, saltá de fase.
Sonic 1 - ***Mega***
Si querés armar una pantalla propia, tenés que digitar en la pantalla de presentación ↑ C ↓ C ← C ↑. Luego presioná start + A y el botón A dejalo presionado.
MK3 - ***Mega***
Killer Codes: en start options hacé C → A ← A →, dos veces
Secrets: BA ↓ ← A ↓ C → ← ↑ ↓
Cheats: AC ↑ B ↑ BA ↓
Cuando da 3 campanazos hacé:
ABBA ↓ ABBA ↓ ↑ ↑

Mariano Gut
Cap. Fed.

Amigos de Action Games:
Aquí les pido unos desafíos y les mando unos trucos, todos éstos para Sega.
Trucos: **MK3** - luchar Motaro contra Motaro o Saho Kahn contra Shao Kahn.
Este truco es muy largo pero vale la pena realizarlo. En la pantalla Start-Options realizá el Killer Codes (C → A ← A ↑ CA ← A ↑) y conectá los bosses. Después poné una pelea de un player contra un player y poné el código de Motaro o el de Shao Kahn (969-141 ó 033-564) y cuando estés jugando contra uno de estos dos apretá start en el joystick 2. Ahora elegí con el joystick 1 a Motaro y a Shao Kahn y con el joystick 2 a cualquier jugador, ganá con Motaro o Shao Kahn al jugador del joystick 2 y ahora sí lucharás contra Motaro o Shao Kahn dependiendo del código que hayas hecho. Con Motaro tratá de no hacer las patadas porque se te va a trabar el juego.
Trucos **MK3U** seguir jugando después de Shao Kahn y hacer las fatalitys con un solo botón. Llegate hasta Shao Kahn con el joystick 1 y cuando estés luchando contra él, apretá en el joystick 2 start (sólo una vez), ahora con el joystick 1 elegí el cuadrado que dice Mortal Kombat, elegí el jugador que vos quieras en el joystick 1 (si te salió bien hasta acá en la pantalla de seleccionar luchadores en el joystick 2 no aparecerá el cuadrado de selección, o sea parecerá como empezar un juego nuevo). Después de haber seleccionado el jugador verás cómo, la figura de éste, sube encima de Shao Kahn y podrás seguir luchando. No te asustes si se traba el juego después de muchas luchas. Si no te sale la 1ª vez seguí intentando, que sale. Hacer las fatalitys con un solo botón: en la pantalla start-options realizá el Killer codes y en Quick end poné fatality 1 ó 2, la que quieras hacer con un solo botón.
Cuando estés jugando y tengas que hacer la fatality apretá el botón que corresponde al fatality y en el lugar adecuado. Ejemplo, si estás jugando con Old Subzero, el fatality se haría ↓ ↓ ↓ → HP, con este truco apretá HP y listo (a veces no sale porque el fatality 1 es el 2 y al revés). Desafío: Fat. 1 de Noob Saibot, Rain, Fat. 2 de Noob Saibot Rain, Human Smoke y Old Subzero.
Stage fat: de Ermac, Jade, Noob Saibot, Rain, Mileena. Friendship: de Noob Saibot Rain, Ermac, Kitana, Reptile, Old Subzero, Scorpion, Human Smoke. Babality: de Noob Saibot, Rain, Ermac, Jade, Old Subzero. Y si hay algún truco para **Samurai Shodown** de ***Sega.***
PD: Casi me olvidaba, si aparte de lo que pido hay algún bug u otro truco mándenlo. Por favor, manden las respuestas aparte de Aciton a esta dirección Nicolás Tepman, CP 5176 CCN 40 V. Giardino (Cba.), porque no puedo comprar todas las Action porque no llegan siempre, sólo a veces.

Nicolás Tepman
V. Giardino - Córdoba

Hola Action Games:
Me llamo Dionisio R. A. Pérez y quiero ser socio de este club.
Tengo un Sega 16 bit y 20 cartuchos.
Bueno, ahora llegó la hora de mandarles trucos.
Aquí les van.
1) **Fifa 95** - Estos trucos se hacen dentro de Options

arquero tonto:	abcabc
equipo ideal:	aabbccaa
súper portero:	bacbcc
súper defensa:	bbbbbcb
súper ataque:	aaaaabc
súper potencia:	babbbbbbbb
súper gol:	aaaaabbbbb
súper efectos:	bacbcc
efectos locos:	cabccbac
para desempate:	abacab
lim invisibles	cccbaaab

Luego de hacerlos andá a iniciar partido y presioná a, aparecerán diferentes opciones.
2) **Fifa 97** - Todos estos trucos se realizan dentro de options y se pueden hacer seguidos.
aacababaa
cbccbaacc
baacacbcc
aaccbaabb
aaacbabab
aaccbaaba
aaaabaaca
aaaababac
aaaabaabc
bcccabaaa
aaccbabac
Quisiera saber quién se atreve a explicarme cómo hago para activarlos y desactivarlos, dónde tengo que ir y presionar qué.
3) **UMK3**
Jugá con Human Smoke
En la pantalla de elegir luchadores, marcá Smoke. Luego presioná simultáneamente XYZB ←. Mantenelo hasta el comienzo de la pelea donde explotará Cyber-Smoke y se convertirá en Human-Smoke.
4) **MK3** - Endurance mode
En start option, presioná simultáneamente a+b+c+ start.
Cheat: en el mismo lugar presioná bc, ↑ b ↑ b a ↓
Secret: en el mismo lugar presioná ba ↓ ← a ↓ c → ↑ ↓
Killer códes: c → a ← a ↑ c → a ← a ↑
Bueno, esto fue todo, muchas gracias por publicarme esta carta. Aguante Action Games, Boca, la 12, la abuela Nieves, el tío Tito, Ringo, Cacho, Pichicuchi, la gata Cristal.

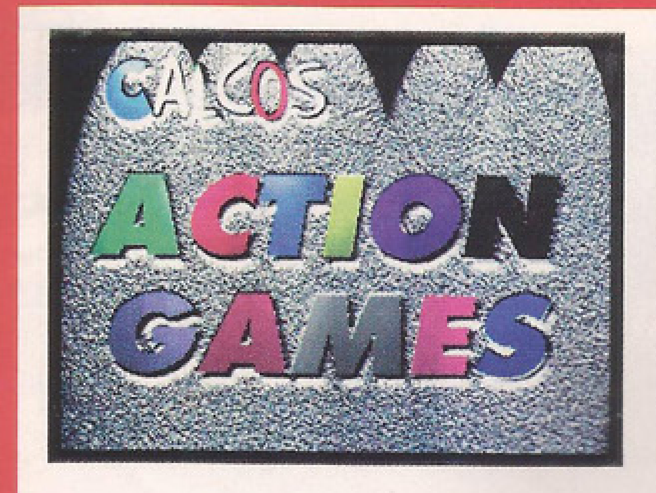
Dionisio Roberto Antonio Pérez Belarra
Maipú - Bs. As.

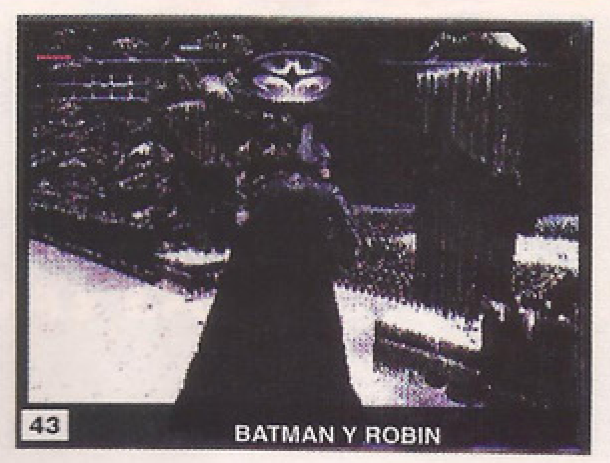
El motivo de la presente es el deseo de ser socio de vuestra revista, por lo tano quisiera que me informaran cómo debo proceder.
Tengo una computadora 486 y un Family.
Les mando algún truco que sé.
Los Picapiedras - Cada vez que pierdas una vida menos de 8, apretá arriba y start.
Adventure Island 1 - antes de llegar a la final de la pantalla uno, saltá cerca de la G y aparece un heuvito, saltá sobre y aparecerá una abeja, agarrala y cuando vayas a perder apretá arriba y start.
Adventure Island II - passwords: SXNLKVK: vidas infinitas, SZUIGEVA: energía infinita.
Por favor, contéstenme.

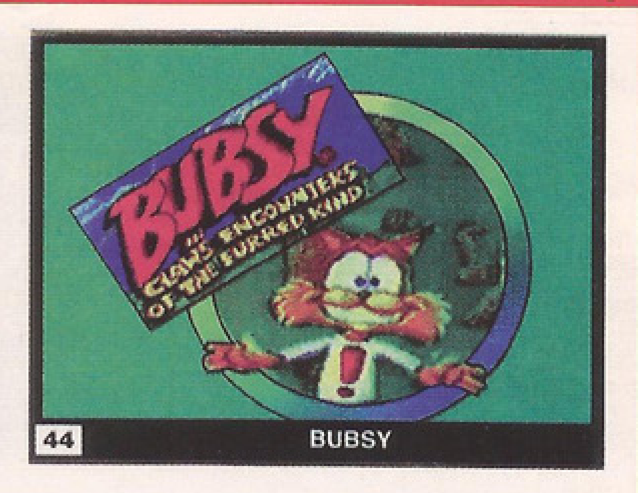
Federico Numerosky González
Uruguay

POR SI YA PEGASTE LAS PRIMERAS FIGURITAS EN ALGUN OTRO LADO QUE NO SEA EL ALBUM, ACA VAN DE NUEVO.

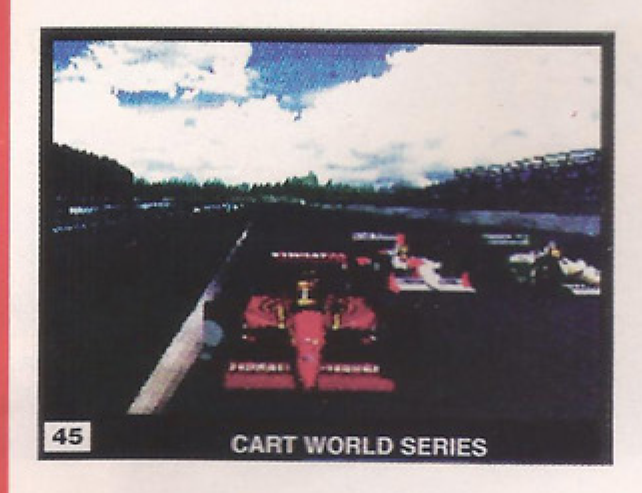
(ESTAS CORRESPONDEN A LA 4ª ENTREGA - ACTION GAMES Nº64)




43 BATMAN Y ROBIN



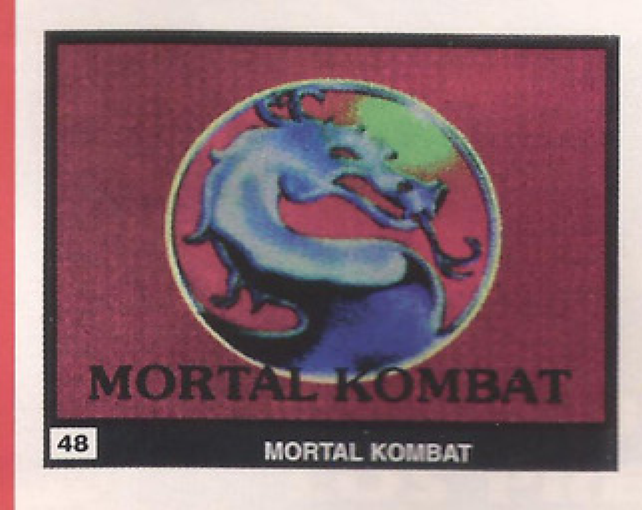
44 BUBSY


45 CART WORLD SERIES



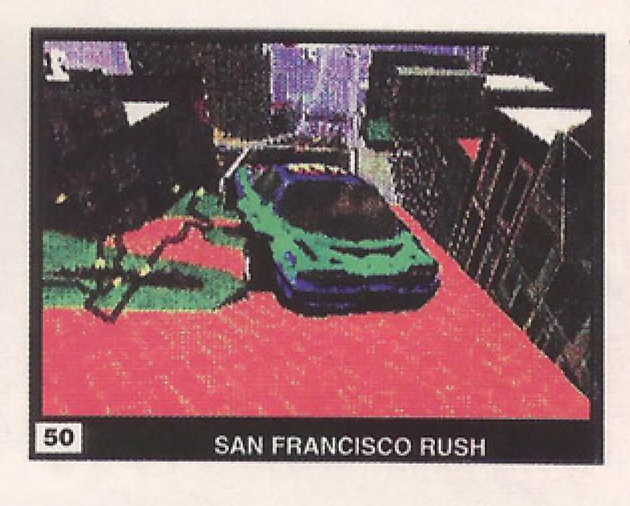
46 FAMILIA ADDAMS 2

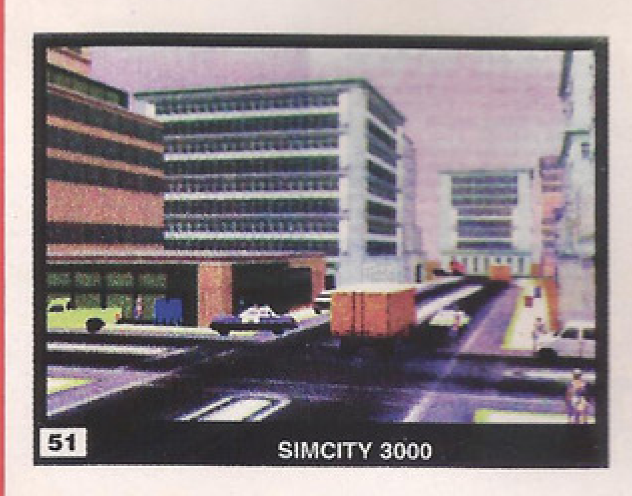

47 FLYING NIGHTMARES 2



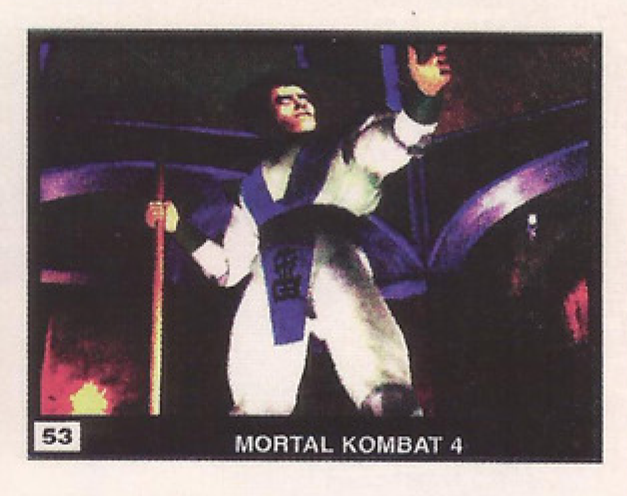
48 MORTAL KOMBAT


49 NUCLEAR STRIKE


50 SAN FRANCISCO RUSH


51 SIMCITY 3000


52 THE LOST WORLD

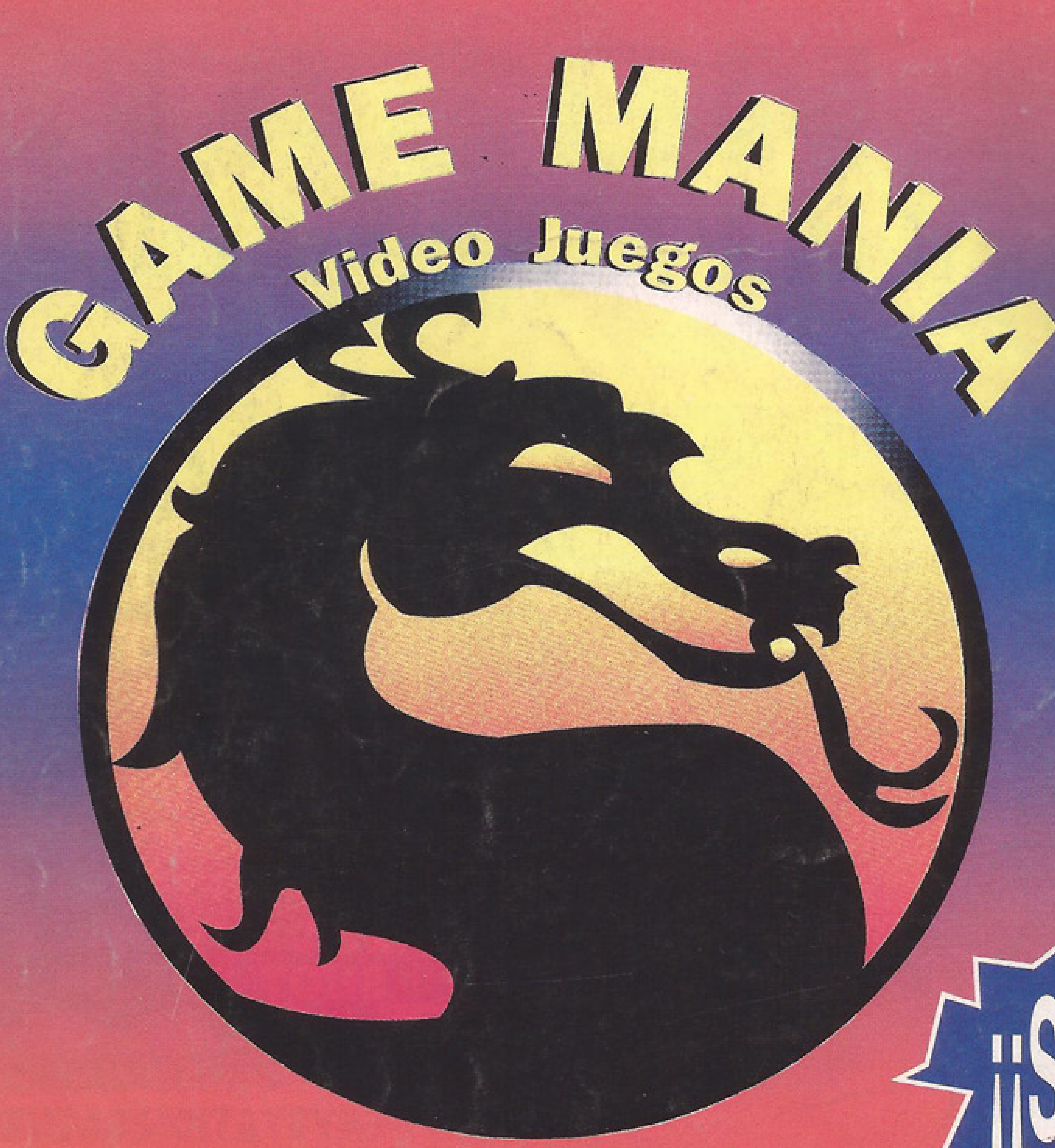

53 MORTAL KOMBAT 4


54 M. KOMBAT MITHOLOGIES: SUB-ZERO


55 VIRTUA FIGHTER 3



56 WITCHAVEN



Play Station
Sega
Sega Saturn
Game Boy
Sega CD
CD-ROM PC
Super Nintendo

¡¡SUPER OFERTA!!

Super promoción en juegos
Descuentos por cantidad

- Sega CD c/10 juegos
- Sega Saturno c/5 juegos
- Sega Genesis c/5 juegos
- Family c/5 juegos + pistola
- Play c/5 juegos
- Super Nintendo c/5 juegos
- Game Boy c/2 juegos
- 3DO c/5 juegos
- Ultra 64

"INTERIOR. VENTA TELEFONICA" / CONSOLAS USADAS C/GARANTIA

Av. Cabildo 2800 (Esq. Ugarte)

Tel.: 781-7611 / 782-3105 - Fax.: 782-4385

PLANES DE PAGO CON TARJETAS

